



Presentamos la primer entrega anual de: LOS PREMIOS GAMING FACTOR, a lo mejor del 2005

1 - Nº10

Ritual nos trae un Pecado que no vas a querer resistir

Pecá leyendo nuestro anticipo exclusivo

SiN EPISODES

PREVIEWS
- TOMB RAIDER: LEGEND
- RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS
- SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

REVIEWS
ESTE MES ANALIZAMOS, ENTRE OTRAS COSAS:
- BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES
- DYNASTY WARRIORS 4
- GOTHIC 2: SPECIAL EDITION

HARD: ANALIZAMOS LA PODEROSA NX 6800GS

ADEMÁS: LAST 7 HOURS, UN MOD QUE VA A DAR QUE HABLAR

EDITORIAL

Mes de mierda

Así de plano, este mes ni las sobras de la temporada alta nos llegaron. Pocos juegos buenos y aun así nada sobresaliente. Ya de por sí se puede apreciar en lo que es nuestro juego del mes, que realmente tendría que ser la Demo de Star Wars Empire at War, una demo fascinante por donde se la mire, realmente el juego es prometedor, y si sale en fecha verán un análisis en el número siguiente.
Algo muy interesante sobre dicha demo es que al día de su lanzamiento ya se podía encontrar mods que habilitaban planetas, unidades e incluso facciones. Resulta increíble lo que la comunidad de modders puede lograr y en tan poco tiempo.
No se puede negar que han salido cosas muy buenas a partir de comunidad de modders, sin más pueden ver un prometedor proyecto en las mismas paginas de esta revista, hecho por nuestros hermanos de España.
Realmente me alegro de que este mes haya acabado y espero que febrero traiga un aire fresco entre tanta mediocridad. Por lo menos sale Empire at War, juego que estoy esperando desde que jugué Homeworld por primera vez. Si es como se deja ver en la demo, no me esperen para la edición de marzo.

Diego Beltrami
Jefe de redacción

JUEGO DEL MES

CONFLICT GLOBAL STORM

Pag 47

Si bien el juego el bueno, entretenido y divertido, más que nada el cooperativo con un par de amigos, no es nada del otro mundo. Controlamos un Squad de cuatro veteranos de la guerra del golfo, tenemos que trabajar en equipo para cumplir nuestras misiones, y así derrotar a los malosos. Con armas realistas, buena acción y ambientación, pero nada revolucionario. Este mes los desarrolladores decidieron no innovar en nada, jugar a lo seguro y copar ideas viejas. Por eso este es el juego del mes, no por ser excelente, sino porque los competidores se fueron de vacaciones, esperemos que lleguen en febrero. Me deprimí, chau.

INDICE

STAFF



www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - Nº10

JEFE DE REDACCIÓN
Diego Beltrami

ASISTENTE DE REDACCIÓN
Santiago Platero

CORRECCIÓN
Federico Mendez
Marcos Navarro

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Nicolas Piergallini
Diego Beltrami
Santiago Perez Lamas

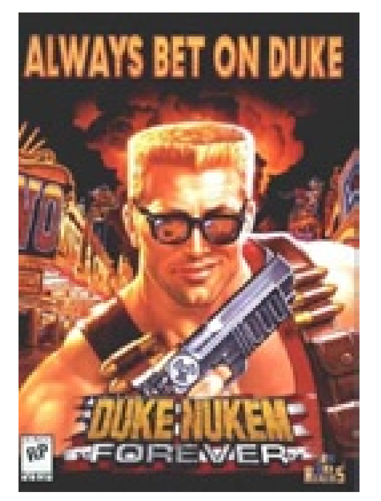
REDACTORES
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Juan Marcos Victorio
Luciana Decristófaro
Alejandro Parisi

COLABORADORES
Manuel Cajide Maidana
Mariano Martinez
Gonzalo Lemme
Facundo Szraka
Roberto Venero

RELACIONES PÚBLICAS
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

IDEA ORIGINAL
Juan Cruz García

Duke Nukem Forever (ya es un chiste de por sí)



Al parecer Duke Nukem Forever todavía se encuentra en producción. Impactante, ¿verdad? Ustedes que creían que esta gente solo se dedicaba a burlarse de nosotros estos últimos seis años realmente se dedico a hacer su trabajo... o eso dicen ellos. Después de retrasar este famoso juego por años, el co-fundador de 3D Realms da la cara y expresa públicamente que ya tienen una gran parte del juego terminado y que están tratando de darle forma.





Por supuesto, después de sus famosos mensajes “When it's done” y tantos años de espera, ya podríamos tomar esto como falso. Sólo queda sentarse y esperar a que suceda el milagro.

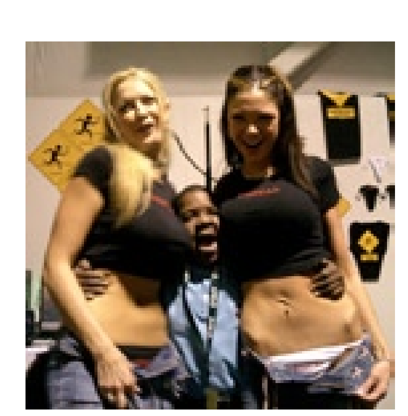
Y ya que andamos con el tema. Según el reconocido sitio web Amazon, en el que se pueden comprar diversos productos en forma online, ya tiene citado el juego Duke Nukem Forever con fecha de salida para abril de este año. Se puede reservar por el precio de 25€. ¿Día de los Inocentes? ¿Curro total? ¿Milagro? ¿Las vacas vuelan?
No olvidemos que a fines del año pasado el juego habia estado también publicado en Amazon.com para salir a la venta el 2 de Diciembre. ¿Les parecerá divertido todo esto a Boussard y sus amigos en 3D Realms?

Postal relacionado con violencia en Moscú



El joven ruso Alexander Koptsev, de 20 años, entró a una sinagoga de Moscú –donde reside– diciéndole a un rabino del lugar que fue hasta ahí “a matar”. Eso fue antes de dejar hospitalizadas a ocho personas que practicaban su religión en la sinagoga. Cuatro de esas personas se encuentran aún en grave estado y el videojuego Postal se encuentra relacionado con el suceso.

Las autoridades y las víctimas no culpan de todo al juego, que se supone el favorito del ruso, pero tampoco se descarta la posibilidad de que ese u otros videojuegos hayan llevado a Alexander a un estado temporal de locura. Sin embargo, el fanatismo de Koptsev por libros mencionando cómo los judíos vendieron a Rusia sugiere que los videojuegos no fueron la raíz real del ataque.



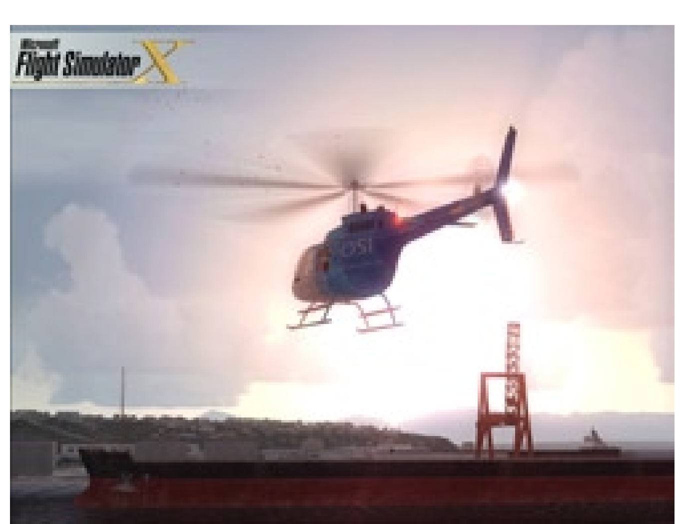
Flight Simulator X en el horizonte





Durante la Consumer Electronics Show (CES) realizada en la ciudad de Las Vegas el pasado mes, el mismísimo Bill Gates anunció una nueva versión de una de las franquicias de simuladores más conocidas y populares en el mundo: Flight Simulator.
Flight Simulator X, el título de esta entrega, se encuentra bajo el desarrollo de ACES Studio y tendrá un lanzamiento estimado para finales de 2006.
Como es de esperarse, el nivel gráfico no será poca cosa. Aviones sumamente detallados y cabinas idénticas a las de las máquinas actuales son factores que ya se encuentran disponibles y de seguro no faltarán. Pero como cada entrega debe superarse, este título hará hincapié en las dificultades que tiene el piloto a la hora de volar, como ser el brillo del sol en la pintura de la aeronave, o el reflejo de los vidrios y cromo. Por supuesto, no tocaremos el tema simulación, algo indiscutiblemente sublime.
Cada persona tendrá un avión de acuerdo a sus gustos. Desde los clásicos y maniobrables Cessna, hasta los potentes y pesados Boeing. Y como para cada Guybrush existe un LeChuck, más de 24.000 aeropuertos se podrán visitar alrededor del globo.
Por último, Microsoft prometió mejoras en el aspecto online, haciendo una mejor experiencia para todos los usuarios que deseen sobrevolar los aires por Internet.





¡Gamer muere luego de locura de 10 días!

Un jugador surcoreano (bastante desequilibradito), murió luego de jugar sin parar durante diez (10, como el Diego) días seguidos. El hombre, de 38 años, palmó mientras jugaba online en un cybercafé oriental (¿habrá pedido mucho sushi?). No es la primera vez que ocurre un hecho de tremenda idiotez humana en ese país: en el mes de agosto, un hombre de 28 años murió luego de estar jugando un juego online por más de dos días.

¡Están majaretas estos ojos rasgados!



Mundo Hard

Este ha sido un mes movido, en el mundo de las placas de video, tanto ATi como nVidia han mostrado muchísimos productos y tecnologías, cosa que nos llamo la atención, ya que no es normal en estos meces del año.

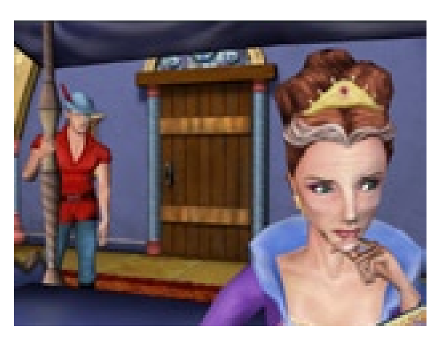
nVidia: Entre las noticias de la empresa Californiana se encuentra una alianza con Sony, para sus PC Sony VAIO; , la VAIO VGX-XL1 Digital Living System, que traerá conectores especiales para HDTV.
nVidia presentó, a principio de enero, en la Consumer Electronics Show (CES) sus productos de la serie 6xxx y 7xxx corriendo H.264 Mpeg-4 AVC por Hardware.
Entre las grandes presentaciones nVidia presentó la serie Go 7800;Go7600 yGo7400 para dispositivos móviles; la 7300GS para maquinas de escritorio y junto a Dell, la Dell XPS 600 Renegade con Quad SLI; si como leyeron, Quad SLI incluye cuatro de las GPUs GeForce® 7800 GTX representativas de NVIDIA con una tarjeta madre NVIDIA nForce®4 SLI X16.



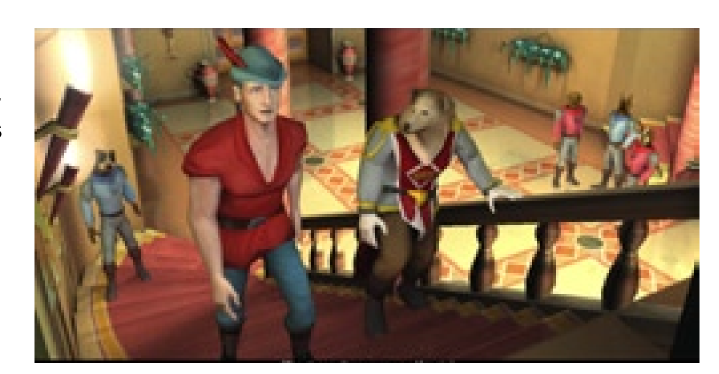
ATi: La empresa Canadiense lanzo este mes al mercado la X1900XTX, que representa la placa de video mas poderosa del mundo hasta la fecha de cierre de redacción con soporte CrossFire; tuvimos la oportunidad de ver, esta placa en vivo, realmente sorprendente, aunque el software aún no esta preparado, para demostrar su real potencia;, Lo que cambia radicalmente de esta nueva placa es que tiene 48 PixelShaders, que le permite realizar 166 Billones de operaciones por segundo y tener un proceso de calculo de 553.8 GigaFLOPS/Seg ; Pare tener una idea mas clara de lo que estamos hablando, tengamos como referencia que la X1800XT tiene "SOLAMENTE" 16 PixelShaders, tan solo 60 Billones de operaciones por segundo, y 272.5 GigaFLOPS/seg. Tomando estos números como datos, realmente esperamos ver juegos sumamente realistas con tanto poder de calculo disponibles.



King Quest fanmade salvado



La serie King's Quest fue el título más importante de Sierra On-line (actualmente Sierra Entertainment), diseñado por una mujer con amplio reconocimiento en el mundo gamer, Roberta Williams.
Dicha historia nos ubica en la familia real del Reino de Daventry, brindándonos horas de diversión con las aventuras de personajes inolvidables por aquellos que hayan jugado. Como en todas las aventuras gráficas reconocidas, también se destacan los excelentes diálogos y la abundancia de ingeniosos puzzles.
Imagínense la alegría de todos los amantes de las aventuras gráficas al esperar un nuevo proyecto bajo esta licencia. Lamentablemente, para fines de septiembre, Viviendi envió la orden de cancelar el proyecto King's Quest IX, desarrollado hasta ese entonces por Phoenix Online Studios. Como era de esperarse, los fans de esta saga no se quedaron de brazos cruzados. Luego de enviar una petición online y tras meses de negociaciones, Vivendi le otorgó a un fan la licencia para continuar con el proyecto, con una sola condición: cambiar el nombre de "King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining" a "The Silver Lining". Por supuesto, esto es algo menor para toda la comunidad, la cual espera ansiosa ver un nuevo título sobre la serie. El juego estará compuesto por tres capítulos, siendo el primero bautizado "Shadows". No hay una fecha estimada sobre su lanzamiento.

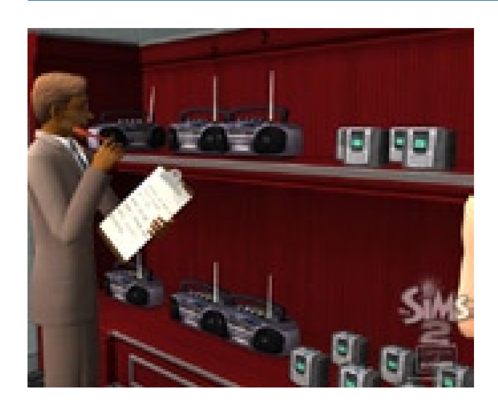


Conferencia "Sex in Videogames"

Evergreen Events se encuentra preparando una nueva conferencia llamada "Sex in Video Games: Exploring the Business of Digital Erotic Entertainment" que ha de tener lugar en Nob Hill Masonic Center en la ciudad de San Francisco, California, para el 8 y 9 de junio del corriente.
El motivo por el cual se ideó está conferencia es promover el desarrollo de juegos eróticos desde una perspectiva nacional así también como internacional.
Los eventos que se podrán encontrar en esta conferencia son: cátedras, explicación de planes e ideas, y paneles de discusión con líderes en desarrollo de videojuegos con contenido adulto. Uno de los proyectos planeados para este encuentro incluye el diseño de videojuegos eróticos online, que llamaron MMOEG (massive multiplayer online erotic game).



Otra expansión para The Sims 2



Aquellas personas que sigan jugando a The Sims 2 deberán alegrarse, ya que ha sido anunciada, como para no romper con la costumbre, una nueva expansión. The Sims 2: Open for Business tiene fecha oficial de salida para el 28 de febrero. Como podrán imaginar los que saben inglés, los agregados están orientados a desarrollar de manera más amplia la profesión de nuestros personajes virtuales. Podrán elegir entre trabajar en distintos lugares como ser un restaurant, club nocturno o una constructora, como también tener sus propios negocios y diseñar ropa, tener tiendas de electrónica, salones de belleza, etc. O trabajar desde su propia casa, sin la necesidad de aumentar su peso a 300 libras como Homero. Deberán llevar un fino control sobre sus empleados, recompensando y subiendo la moral a los que se lo merecen y echando a los vagos de siempre.





FECHAS DE SALIDA

Bad Day L.A.	Apr 12, 2006
Broken Sword 4	Q3 2006
Caesar IV	2006
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	01/03/2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	19/10/2006
CellFactor	Q4 2007
Commandos Strike Force	14/03/2006
Company of Heroes	2006
Dark Messiah	Q3 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge	21/03/2006
Diabolique: License to Sin	Q3 2006
Dreamfall	Q2 2006
Duke Nukem Forever	Ilusos
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Febrero 2006
FlatOut 2	2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Q1 2006
Half-Life 2: Aftermath	Q1 2006
Heroes of Might and Magic V	Marzo 2006
Hitman: Blood Money	Q1 2006
Joint Task Force	Q2 2006
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	14/02/2006
Neverwinter Nights 2	Q2 2006
Operation Flashpoint 2	2006
Origin of the Species	Abril 2006
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	2006
Postal 3	Q1 2008
Prey	06/06/2006
Rise of Nations: Rise of Legends	01/05/2006
Runaway 2: the Dream of the Turtle	Q2 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	01/08/2006
Scarface: The World Is Yours	01/03/2006
Scratches	01/03/2006
Spore	Q3 2006
Star Wars: Empire at War	02/02/2006
SWAT 4 - The Stetchkov Syndicate	Q1 2006
TES IV: Oblivion	20/03/2006
The Godfather	Q1 2006
The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth II	Febrero 2006
TimeShift	21/03/2006
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	01/03/2006
Tomb Raider: Legend	18/04/2006
Unreal Tournament 2007	2006
Warhammer: Mark of Chaos	2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

Mi vieja E3 ya no es lo que era



Cuando los periodistas y/o enviados de prensa de distintos medios van a cualquiera de las exposiciones asignadas, sólo tienen una cosa en mente: hacer su trabajo. Si mientras tanto pueden pasar un buen rato, mejor.
Cuando el staff de Gaming Factor va a una exposición, sólo tiene una cosa en mente: promotorasss.
Dejando de lado los chistes, últimamente la E3 está dejando de ser una expo destinada a mostrar lo último en el mundo de los videojuegos, pasando a mostrar lo último en promotoras. Cada vez podemos ver más modelos mostrando sus atributos físicos, utilizando trajes acordes al personaje que representan, acaparando la total atención del público presente.
Los organizadores de la expo no están muy contentos con esto y en una medida que busca volver a la E3 una expo seria como lo era años atrás, se tomaron medidas rigurosas para evitar el "efecto baba".
Como primera medida, sólo se permite exhibir productos o servicios relacionados con los videojuegos, en cualquiera de sus clases y tipos. Todo material (incluyendo las anteriomente nombradas modelos) sexualmente explícito o provocativo, que pueda contener desnudez parcial o total, incluyendo trajes de baño, está prohibido en cualquier área de la expo.
Cualquier exhibidor que no cumpla con esto recibirá una advertencia, y de no revertir la situación, una multa de 5.000 US$. También correrá el riesgo de que su stand sea removido parcial o totalmente del evento.
Si esperaban que Gaming Factor fuera este año a la E3, sus sueños acaban de ser destrozados.



Concurso: The Movies y Chrysler



La gente de Lionhead y Chrysler decidieron unir sus fuerzas para promocionar sus últimos productos. El pasado 16 de enero, durante el Sundance Film Festival, se anunció un concurso para todos los felices poseedores del juego "The Movies" (revisen GF 8 que hay una hermosa review). Hasta el 20 de abril los concursantes pueden subir sus creaciones al sitio. Las reglas son simples: hacer una película de no más de 4 minutos con las herramientas que tiene el juego, y que la trama incluya al menos uno de los últimos vehículos de Chrysler (300, Pacifica, Crossfire o PT Cruiser). Los 10 mejores directores podrán ganar merchandising, teléfonos celulares, hermoso dinero o incluso un flamante Chrysler Crossfire. Lamentablemente es sólo para los residentes en los EE.UU. Los ganadores serán anunciados durante la E3 de este año, donde sin duda GF estará presente.
Para más información: http:///chrysler.movies.lionhead.com/

TOMB RAIDER: LEGEND

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 11/04/2006
Demo: No disponible
Género: Arcade / Acción
Compañía: Crystal Dinamics
Distribución: Eidos Interactive

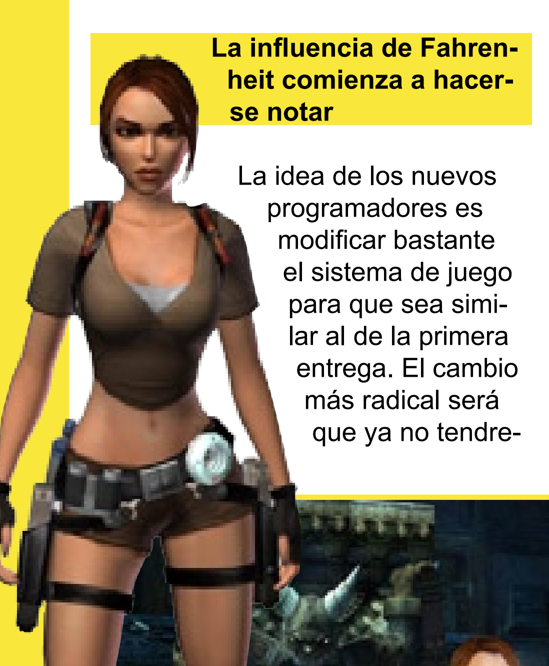
LA DIFÍCIL TAREA DE REVIVIR UN SOSPECHOSO FIAMBRE

POR Leandro Dias

Ya han pasado dos años desde la salida del último Tomb Raider. Si bien todos debemos tener un grato recuerdo de Lara Croft y sus despampanantes atributos, la impresión que nos dejó The Angel of Darkness -y en menor medida Chronicles- no fue la mejor. Está claro que hacía falta un cambio en la saga para que vuelva a ser la que supo ser en sus primeras entregas. El sistema de juego se había vuelto tosco y aburrido, a la vez que la historia prácticamente ya no daba para más. Pero por suerte Core Design ya no participará más en estos títulos y la gente de Crystal Dynamics será la encargada de darle vida nuevamente a nuestra heroína. De más está decir que el proyecto ha caído en muy buenas manos ya que estos muchachos estuvieron a cargo de juegazos como todos los Soul Reaver.



La influencia de Fahrenheit comienza a hacerse notar



La idea de los nuevos programadores es modificar bastante el sistema de juego para que sea similar al de la primera entrega. El cambio más radical será que ya no tendremos que realizar saltos imposibles para encontrar pequeños artefactos, sino que el juego se centrará un poco más en la exploración libre y menos minuciosa. Ahora cada vez que nos encontremos en una situación de peligro aparecerá en pantalla una secuencia de botones que deberemos ejecutar lo antes posible. Si lo hacemos correctamente, Lara realizará las magníficas acrobacias a las que nos tiene acostumbrados. Este sistema es muy similar al utilizado en Fahrenheit, uno de los mejores juegos del pasado año. La verdad es que una novedad de este tipo era más que necesaria debido a que simplifica notablemente acciones extremadamente difíciles y a su vez las hace mucho más espectaculares. Al reducir la dificultad en este tipo de maniobras, podremos concentrarnos más en explorar la zona tranquilamente sin tener que preocuparnos de tener que evadir alguna trampa mediante saltos manuales y demás movimientos. Sin embargo, esto no quiere decir que las habilidades típicas de nuestra protagonista no estarán disponibles en este nuevo título, sólo que no deberemos utilizarlas con tanta frecuencia.

Los puzzles dejarán de estar basados en palancas e interruptores y ahora su resolución será más lógica e interactiva. Muchos tendrán reminiscencias con los que podemos encontrar en la saga Soul Reaver. Un elemento fundamental será un arpón magnético que dispondremos para poder retirar objetos inaccesibles. Éste se adhiere a distintas superficies inalcanzables a simple vista para que podamos remover ciertos materiales y así poder continuar en la aventura.

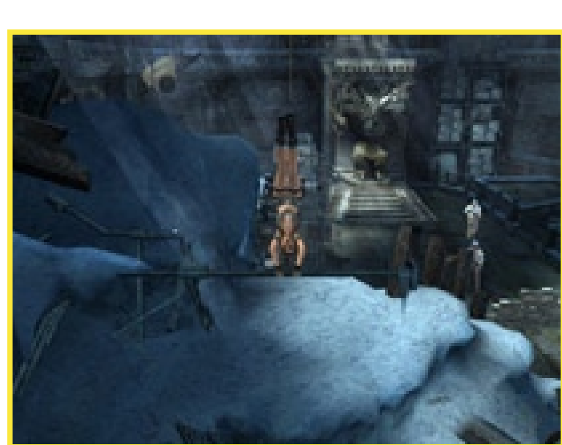
Otro aspecto al que se le está poniendo especial atención es a los momentos de acción. Tomb Raider: Legend contará con una gran cantidad de momentos en los cuales deberemos enfrentar enemigos. Para derrotarlos dispondremos de un vasto arsenal en el que se encuentran desde las clásicas pistolas hasta otras armas mucho más poderosas.



Menos silicona pero mejor ambientación

El apartado gráfico ha sido mejorado considerablemente. El modelado de personajes, y en especial el de Lara, es mucho más detallado que en la versión anterior y los movimientos de los mismos son mucho más suaves y fluidos. La figura de la protagonista ha sido transformada y ahora luce más esbelta, con proporciones más realistas. Pero a pesar de los cambios, sigue siendo extremadamente sexy, incluso más que antes.

La ambientación es uno de los puntos más fuertes de este nuevo Tomb Raider. Los paisajes que deberemos explorar serán tanto externos como internos y cuentan con una calidad sorprendente. Además, los mismos son muy variados. Hemos podido apreciar zonas tropicales, en donde fluyen ríos y abunda la vegetación, pero también lugares fríos en donde abunda la nieve. De acuerdo al escenario en donde trascurra la acción, la vestimenta de Lara cambiará. Si el clima es cálido usará sus ropas tradicionales que permiten vislumbrar sus perfectas curvas, pero en cambio si las temperaturas son bajas el vestuario cambiará acorde a las circunstancias.



Uno de los defectos más notorios de toda la saga fue sin duda el manejo bastante torpe de la cámara. Afortunadamente, este problema parece haber sido resuelto. En los videos que muestran al juego en movimiento, la cámara se comporta de forma impecable y muestra las acrobacias de la bella heroína a la perfección.

En cuanto al argumento, los programadores no han proporcionado demasiados datos al respecto pero sabemos que estará en busca de una antigua reliquia sudamericana. Uno de los primeros lugares en los que buscará a este artefacto será Perú, pero poco a poco los acontecimientos harán cambiar el rumbo de la aventura, por lo que se esperan niveles en el Himalaya y otros lugares del mundo. Pero Lara no estará sola en su aventura. Varios personajes la acompañarán, entre los que se destacan Anaya, una ingeniera con grandes conocimientos sobre Latinoamérica, y James Rutland Jr., quien intentará seducir a Lara en más de una oportunidad.

Combatiendo al fantasma del ángel de la oscuridad

Revivir una saga tan exitosa pero a su vez tan maltratada no es una tarea fácil. Está más que claro que la franquicia Tomb Raider es un sinónimo de éxito pero no así de calidad. Sin embargo podemos estar tranquilos porque Legends tiene todas las cualidades necesarias para ser un gran juego y estar a la altura de los primeros de la serie.



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Octubre 2006
Demo: No disponible
Género: RTS
Compañía: Big Huge Games
Distribución: Microsoft Game Studios

CLICHÉS EVERYWHERE

POR Luciana Decristófaro

Eso fue lo que pensé después de ver dos trailers y un teaser de lo que será la continuación del conocido Rise of Nations que salió allá por el 2003, convirtiéndose automáticamente en GOTY (game of the year) y que, según dicen los desarrolladores, nada tiene que ver con el anterior.
Rise of Legends promete ser un juego RTS (real time strategy) basado en un mundo de fantasía y conflictuado por una situación típica de este género y de RPGs: la guerra entre la magia y la tecnología.
No, señores, acá no hay elfos metrosexuales con arcos ni enanos gruñones con hachas. No, ni siquiera hay orcos, que son mucho más adorables y queridos por nosotros que los nombrados anteriormente.
Pero, ¡a no desilusionarse! De la creatividad de Big Huge Games aparecieron nuevos personajes y nuevas historias. Mentira.

Nos situamos en un mundo llamado Aio, donde tendremos nuestras propias razas, para la cartera de la dama y el bolsillo del caballero. Por un lado contamos con los Vinci, habitantes de esa nación tecnológica - claro está que el nombre fue dado por el pintor; y también encontramos a los Alim, habitantes de dicha nación mágica y bautizados por el nombre de una ciudad de "Arabian Nights" ("Las mil y una noches"). Así como tenemos estos dos bandos, también tendremos a los neutrales que ocuparán gran parte de las tierras restantes.



¡Hacia la victoria...!

La historia fundamental del juego se desarrolla en torno al personaje principal, Giacomo, en su intento de batallar hasta la victoria. Este objetivo depende de qué caminos decidamos seguir. Si vencemos en la misión principal, en nuestro mapa se activarán lugares que podremos visitar.
Hacia el Norte habrá una región poco defendida que nos ofrecerá algunas posibilidades... Sin embargo, en el Este habrá provincias con tropas pesadas que nos ofrecerán aún mejores posibilidades, como por ejemplo, el poder reclutar más soldados para nuestro ejército. De cualquier forma que procedamos, las decisiones que tomemos van a afectar el avance del juego, lo cual nos asegura mucha re-jugabilidad.

¿Y las leyendas?

Los territorios están basados en leyendas, como el desierto de Alim, extraído de "Las mil y una noches", que incluye, por ejemplo, genios y tesoros escondidos.
Los dibujos de Leonardo Da Vinci inspiraron ciertas máquinas voladoras que tendrá la nación Vinci (además de las construcciones). Y los desarrolladores hacen hincapié en que habrá otra subregión importante en este mundo, pero todavía no quieren que se sepa. ¿Tendrá algún otro parecido a la vida real, histórico o cultural? No se sabe. Habrá que esperar, como siempre.

Technology that owns and magic that... Is owned

Los Vinci son tipos que la tienen clara; todos los avances tecnológicos, maquinaria pesada por doquier, vehículos aéreos, fábricas, centros de investigación, etc. Sí, estos son los inventores del cuento. En la fábrica de prototipos se pueden crear diferentes cosas, entre ellas a nuestro amigo robot experimental Zeke (¿les suena?). Zeke es una unidad de guerra. Puede cambiar a tres modos distintos de ataque/defensa (algo así como un Transformer renacentista).
¿Por qué Leonardo Da Vinci? Porque el ambiente de esta nación está inspirado por los estilos de pintura de las obras del maestro. Cada fábrica, cada construcción está diseñada exactamente de la misma forma, con claroscuros y sfumatos. Por lo que pude apreciar de los videos, los detalles gráficos serán el punto alto del juego.
Los Alim dominan la magia, pero por desgracia y como es de suponer, nunca es suficiente para derrotar a un ejército de máquinas que con facilidad pisarán, bombardearán y escupirán sobre nuestras divinas criaturas dotadas de poderes. Pff. Pero claro, con algo mejor que los Vinci tenían que contar. Eh, ok, "mejor" entre comillas. Estos seres son capaces de invocar círculos de ataque en tierras enemigas, contando así con la ventaja del factor sorpresa. No tendrán el poder de ataque que tienen sus contrarios pero cuentan con mejor movilidad y con mayor rapidez.



Divide and conquer

Al empezar niveles, tendremos la posibilidad de conquistar tierras habitadas por neutrales de diferentes maneras. Podremos hacerlo pacíficamente, uniéndonos, comprándolos; o por las malas, atacándolos y sometiéndolos. Si por ejemplo queremos que se unan a nosotros pacíficamente, podemos crear caravanas para comerciar con ellos y, pasado un tiempo, ganaremos su amistad, y con su amistad, su alianza.
Una vez como aliados, tendremos el lugar para nosotros y podremos centrarnos en desarrollar cosas, explotar sus tierras, minas, y aprovechar sus oasis -de tenerlos- para sanar a a nuestras tropas.

En cuanto al estilo de batalla, los Vinci, por ejemplo, contarán con infantería, golems mecánicos enormes y una gran variedad de máquinas voladoras. La infantería se crea por escuadrón y no de a un soldado, lo que agiliza el proceso de una forma notable.
Por el contrario, los Alim cuentan con unidades aéreas como dragones y djinns -"genios" en árabe-, que son seres fantásticos de la mitología semítica (nota: claaaro, faltaba Aladdin y hacíamos cartón lleno).
Rise of Legends promete. Esperemos que Big Huge Games no nos desilusione.





PREVIEWS

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 2006
Demo: No disponible
Género: Acción / Arcade
Compañía: Ubisoft
Distribución: Ubisoft

SAM FISHER SE CAMBIA DE CAMISETA

POR Matías Leder

El nuevo nombre de lo que se llamó en un principio Splinter Cell 4 a secas revela algo de lo que trae esta nueva entrega de las silenciosas aventuras del agente Fisher, cambiando su trabajo como agente para unirse a un grupo terrorista y planear ataques secretos y... digamos que sólo se cambió de bando, no de rubro.



El lado del terror

Este argumento pone a Sam a trabajar en forma encubierta para un grupo terrorista, debiendo escalar en la jerarquía del mismo para -una vez llegar lo suficientemente alto- cortarle la cabeza y desaparecer, algo así como lo que hizo Frank Drebin en "La Pistola Desnuda". Ahora que trabajaremos para ambos bandos a la vez, el juego nos trae un interesante giro en lo que respecta a los objetivos. Así, el grupo terrorista podría ordenarnos plantar una bomba en algún lugar mientras el NSA nos pedirá que saboteemos el ataque, dejándole a Sam (y por consiguiente a nosotros) la dura tarea de tomar una decisión y encontrar la forma de que ambos bandos no se cabreen.

Las dobles misiones del juego y las decisiones que tomamos en cada una influyen directamente en el resto del juego: asesinar miembros del grupo puede revelar nuestra identidad; de esta forma, el destino del juego, la estructura que tomará todo y las vidas de millones quedan sobre los hombros del jugador, y aún cuando Sam mantiene su condicion de bueno y derecho, nosotros nos encontramos con muchas decisiones morales bastante jodidas. El juego evolucionó algo respecto a sus antecesores. Para adaptarse a esta situación, ya no tendremos a la NSA susurrándonos órdenes y pistas al oído - estamos solos. También dentro de muchas misiones no somos considerados enemigos por la gente que estamos a punto de reventar, pero habrá otras cosas que tener en cuenta, como las reputaciones dentro del grupo, ya que algunos miembros pueden unirse a nosotros en las misiones y es mejor que nos tengan la mayor estima posible.

¿Qué tiene para mí, Profesor Aibalabala?

Como siempre, cada nuevo juego trae más juguetitos, y este no podía ser menos. Ahora Sam cuenta con visión de ondas (que permite ver los sonidos) y un cortador de vidrios, entre otras. La cantidad y tipo de objetos que obtendremos dependerá de nuestras acciones y nuestra forma de llevar cada misión, así al jugarlo de otra forma podremos obtener otros chiches nuevos.



Y otro chiche nuevo tiene que ver con el nuevo hardware de las PCs: este nuevo Splinter Cell será el más espectacular gráficamente, ya que se pone al día con efectos de iluminación, así como nuevos escenarios enormes a cielo abierto, que agregarán más profundidad estratégica que en un juego de este tipo nunca viene mal.

Como comentario final, las versiones de PC, PS2 y Xbox 360 tendrán ligeras diferencias, como mapas exclusivos para cada una. Raro, pero bue. Double Agent saldrá cuando salga - hasta entonces, prepárense mentalmente para matar infieles por montones.



Damas y caballeros, bienvenidos sean ustedes a esta, nuestra primera ceremonia consagrada a premiar lo mejor de la industria del entretenimiento electrónico dedicada a la PC.

Todos los años alguien más hacía entrega de premios; este año nos toca a nosotros.

Y qué año este que pasó, querida audiencia. Un año donde prácticamente no salió ningún juego que valiese la pena sino hasta los últimos meses, y aún entonces tampoco salieron grandes cosas, no por lo menos como se esperaba.

Sólo unos pocos títulos merecen reconocimiento este año. Muchas porquerías, otro tanto de juegos a medio terminar y un puñado de juegos de gran calidad nos dejan con un sabor agridulce en la boca. Agridulce porque, a pesar de la enorme cantidad de bazofia que salió este año, los pocos títulos buenos que salieron son de una calidad sobresaliente y compensaron la mediocridad del año.

Pero ¿por qué no dejamos de lado las meras palabras y vamos a los hechos?

LO MEJOR DEL 2005 GÉNERO POR GÉNERO

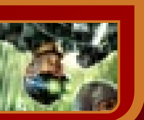
Arcade / Acción



El grandilocuente Tim Schafer había desaparecido de la escena gamer luego de publicar su excelente Grim Fandango. Este año nos sorprendió con su regreso, y no vino solo: trajo consigo Psychonauts, un juego más que excelente, con una premisa original y un arte tan fantástico como su diseño. Sin lugar a dudas, merecedor del premio al mejor arcade 3D del año.



Splinter Cell: Chaos Theory tiene todo lo que un juego de acción y stealth puede llegar a querer. Comela, Snake.



First Person Shooter



¿Qué se puede decir de F.E.A.R.? ¿Qué es fantabulosamente fantástico? F.E.A.R. no es un juego con muchas cosas originales, sino que concentra todas las innovaciones en materia de jugabilidad de los últimos cinco años para darnos una experiencia increíble, tanto single player como multiplayer. Un juego altamente recomendable y que todo amante del género debe probar, por más cagón que sea.



Battlefield 2 nos presenta una experiencia multiplayer sin igual. Juego en equipo obligado y diversión asegurada.



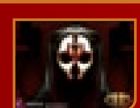
Role Playing Game



El gran creador Molyneux nos trae la versión PC de Fable, un juego que fue un éxito en Xbox. Fue justo lo que los jugadores de PC esperábamos: un enorme juego de acción y rol donde uno podía forjar su destino seleccionando su alineación (como en todo juego de Molyneux). Completo como pocos, Fable: The Lost Chapters nos sumerge en una historia de fábula que nadie debe perderse.



KotOR 2 podría haber sido el juego del año. Para mal, LucasArts presionó con los tiempos y el juego resultó incompleto.



Aventura Gráfica



Fahrenheit es un juego que sorprendió a todos. Una historia excelentemente compilada y una jugabilidad totalmente original dan por resultado una experiencia única.
Sin duda alguna este es el rumbo que debían tomar las Aventuras Gráficas con el traspaso al 3D. Esperemos que este juego signifique la resurrección del género y así nos lleguen más como este.



Still Life: una aventura gráfica tradicional, de buena calidad pero que dura lo que un suspiro.



Estrategia / Tycoon

Sid Meier es un genio y lo demuestra una vez más con su más reciente producción, la última entrega de su hijo prodigo: Civilization IV. Con él logra lo que se creía imposible, mejorar lo inmejorable, y es así como esta entrega de la saga Civilization puede llegar a considerarse la mejor de todas. Siendo así, ¿cómo no considerarlo como mejor juego de esta categoría?



The Movies nos permite administrar un estudio de cine. Intuitivo y adictivo, una gran combinación.

2º

Deportes

La saga Pro Evolution Soccer es, sin lugar a dudas, la más respetada en lo que respecta a juegos de fútbol. Desde ya hace varios años, Konami se encargó año a año de humillar a la competencia con títulos cada vez más realistas y divertidos. Esta nueva entrega no sólo es tan buena como la anterior, sino que la supera con creces, demostrándole una vez más a EA Sports quién es el líder.



Football Manager 06: el mejor manager de fútbol del año, de mano de los creadores de Championship Manager.



Carreras

Es curioso ver que un juego que -a diferencia de otros- no fue anunciado con bombos y platillos termine siendo unos de los mejores de este 2005. Moto GP3: UTR es una combinación perfecta entre un arcade y un simulador de motocicletas. Un juegazo excelente por donde se lo mire y recomendadísimo para todos los fanáticos de la velocidad y el vértigo en dos ruedas.

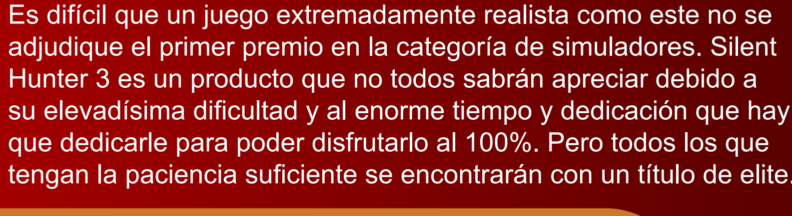




NFS: Most Wanted no presenta ninguna novedad, pero la adrenalina y la emoción siguen presentes.

2º

Simulación



Es difícil que un juego extremadamente realista como este no se adjudique el primer premio en la categoría de simuladores. Silent Hunter 3 es un producto que no todos sabrán apreciar debido a su elevadísima dificultad y al enorme tiempo y dedicación que hay que dedicarle para poder disfrutarlo al 100%. Pero todos los que tengan la paciencia suficiente se encontrarán con un título de elite.





Battle of Britain 2: Un buen simulador de vuelo de la 2da Guerra Mundial con un interesante modo estratégico.



LO MEJOR DEL 2005 CATEGORIAS ESPECIALES

Diseño de niveles: PSYCHONAUTS



Dependiendo de a quién se le pregunte, los juegos de plataformas tienen mayor o menor importancia, pertenecen más o menos al ámbito de las PCs, pero si hay algo que no se le puede negar a Psychonauts, es la originalidad tanto de su concepto como de la ejecución de sus niveles. Cada uno de ellos representa la psique de un personaje en particular y todos ellos son muy diferentes entre sí, partiendo desde el mundo conspiratorio del Lechero hasta la Ópera destinada al eterno fracaso de la actriz del jardín, este toque de originalidad, tan característico de los juegos de Tim Schafer se presenta tanto en el diseño estético de los escenarios como en la forma en que deberemos superarlos llegando a niveles muy superiores a lo que estamos acostumbrados a ver y,@@@@¹¼ por sobre todas las cosas, no hay un solo barril o caja a la vista.

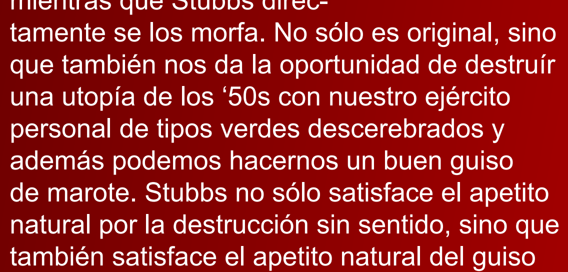


Idea original STUBBS THE ZOMBIE

Si bien más arriba mencioné la originalidad del Psychonauts, aún nos encontramos en los zapatos del bueno de la película. Ok, sigue siendo muy original meterse en marotes ajenos, pero ¿qué sucediera si en lugar del chico bueno tomáramos el papel no sólo de un ser naturalmente malvado, sino de uno que gusta de comerle los sesos a la gente? ¿Entienden el paralelismo? Raz (el del Psychonauts) entra en los cerebros de la gente, mientras que Stubbs directamente se los morfa. No sólo es original, sino que también nos da la oportunidad de destruír una utopía de los '50s con nuestro ejército personal de tipos verdes descerebrados y además podemos hacernos un buen guiso de marote. Stubbs no sólo satisface el apetito natural por la destrucción sin sentido, sino que también satisface el apetito natural del guiso de sesos.







Mejor protagonista STUBBS THE ZOMBIE



"¡Uhhhhhhh, braaaaaains!" – Stubbs.

Es verde, come cerebros y tiene olor a podrido. No, no es un miembro del staff de esta Revista (aunque si se ofrece yo no tengo problema), sino que resultó ser, con frases tan encantadoras como "Cereeeebros" o "Uhhhhh, cerebros", el personaje más encantador de este 2005. En un mercado en donde cada vez más se siguen a rajatabla los estereotipos de "Tipo musculoso que mata a todo el mundo" o de "Mina tetona que mata a todo el mundo mientras se menea", el poder manejar a Stubbs fue un aliento de aire fresco frente a tanta mediocridad con la que tenemos que lidiar mes a mes.



Mejor personaje secundario: HK-47



Imaginate como sería C-3PO si tuviera la capacidad de manejar un arma, un instinto asesino y una visión muy cínica de la humanidad y de las "bolsas de carne" -como le gusta llamar a los humanos-, y tenés una visión bastante aproximada de lo que representa HK47. Desde el momento en que lo activamos nuevamente (porque es el único personaje que sobrevive al KotOR, el otro droid no cuenta) llena nuestra experiencia con interesantísimas perspectivas respecto de la asquerosa (al menos según su definición) humanidad que lo rodea, así como también le pega algunos palos (muchos de ellos justificados) a la historia del juego original y a muchos preconceptos de la saga. Además, e igualmente importante, tiene mucha habilidad con el blaster. Después de todo, nunca está de más tener un acompañante que pueda callar el parloteo incesante de un Jedi con un buen tiro a la garganta, a ver si ahora que está revolcándose por el piso como un cerdo se le ocurre hacer alguna perorata sobre la Fuerza.

LO MEJOR DEL 2005 CATEGORIAS ESPECIALES

Mejor antagonista
KREIA

"Perhaps you were expecting some surprise, for me to reveal a secret that had eluded you, something that would change your perspective of events, shatter you to your core. There is no great revelation, no great secret. There is only you." – Kreia.



¿Qué podemos decir de Kreia? Es el anti Jedi, la expresión más viva y salvaje de todos los defectos del mundo que Lucas (antes de que le patinara el marote; Stubbs, te necesitamos) creó en uno de sus pocos momentos lúcidos. No sólo se dedica a criticar esa manía que existe en los RPGs de hacer el bien por el bien mismo, sino que también pega algunos palos respecto de la manía que tienen los Jedi (y los fanáticos de Star Wars, dicho sea de paso) por los sables láser, que tal vez no sean otra cosa que una representación del pene, o mejor dicho de una falta del mismo, quién sabe... tal vez sea una pregunta que sería mejor dejar a sociólogos o historiadores (o al menos dice ella). Y como si esto fuera poco, en una de las mejores vueltas de tuerca que tuve el momento de experimentar y en una alegoría directa a la primera parte de la saga, nos revela la forma en que nos ha venido manipulando durante el juego para la consecución de sus propios fines. ¿Quién diablos puede pedir un Palpatine, un Darth Vader o un Darth Maul si podemos tener a Kreia? A ver si se ponen las pilas y vemos más villanos como estos.

Mejor Argumento
FAHRENHEIT



Fahrenheit salió prácticamente de la nada, pero a diferencia de muchos juegos que salen del mismo lugar para prontamente volver a la nada (o a nuestras peores pesadillas), Fahrenheit nos trajo no sólo largas horas de entretenimiento, sino que también trajo una de las mejores historias del año.
Un guión perfectamente armado, digno de lo mejor de Hollywood. Una historia con misticismo, acción, romance y mucha emoción de por medio. Historias que se entrelazan, grandes momentos, personajes entrañables y escenas impactantes son cosas corrientes en el desarrollo de Fahrenheit.
Una historia que lo deja a uno en vilo constantemente. La mejor del año.



Mejor Arma / Item
CLAUDOVICO

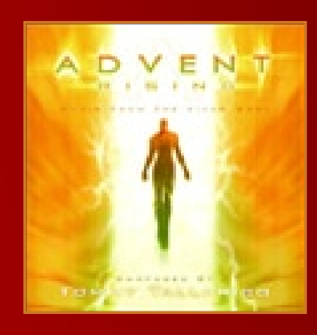
A decir verdad, no se me ocurre cuán de la cabeza hay que estar como para incluir en un juego un arma que es nada más ni nada menos que ¡un loro teledirigido! Sí, es un loro y tiene una bomba en el cuello, y vuela siguiendo al enemigo para explotarle en la cara.
Si de armas locas se trata, sólo puede haber venido de un único lugar: el hogar de los borrachos miembros de Croteam y creadores de Serious Sam 2, juego en el que nuestra querida mascota loro bomba está incluida.
Más juegos deberían incluir algún arma que conste de algún tipo de animal suicida.



Premio Arnie
MATTHEW KANE

En los juegos siempre nos encontramos personajes que son un perfecto émulo de Arnie Schwarzenegger. Un personaje que solo es capaz de enfrentarse a un ejército y salir victorioso con sólo un par de heridas menores.
El premio Arnie consagra a esos personajes que nos hacen sentir tan poderosos como un dios, un dios que adora usar ametralladoras y lanzamisiles.
Este año, el premio Arnie al personaje más Schwarzenegger va para Matthew Kane, protagonista de Quake 4. No solo se llevó a la mitad de la problacion strogg el solo sino que ademas por la mitad ¡lo transforman en terminator! Good Verk!

Mejor banda sonora
ADVENT RISING
STUBBS THE ZOMBIE



Esta es la categoría que más problemas generó a la hora de elegir un ganador. Fue tan complicado incluso que decidimos declarar un empate.
Este año que pasó trajo unos cuantos juegos con bandas sonoras más que buenas, pero dos de esas sobresalieron por encima del resto.
Para empezar tenemos la fantástica música orquestal con toques corales que acompañó al juego llamado Advent Rising. Su banda sonora se impone sobre todos los otros aspectos del juego, generando un ambiente y emotividad sin igual.
Por otro lado tenemos una banda sonora igual de buena pero con otro estilo totalmente diferente.
Stubbs nos pone en una ambientación perfecta que para colmo va de la mano con la temática del juego. Reversiones de clásicos de los años '50 para un juego con humor, ¿qué más se puede pedir?
Y es así como decidimos darle el premio a ambos juegos, por traer dicha a nuestros oídos.



Hardware

Este 2005 que ha pasado nos ha traído muchísimas novedades en lo que respecta al hardware y, mirando en retrospectiva, hay dos empresas que han presentado productos que se alejan del resto, marcando nuevas tendencias; los galardonados a mejor empresa del año por parte de GF son:



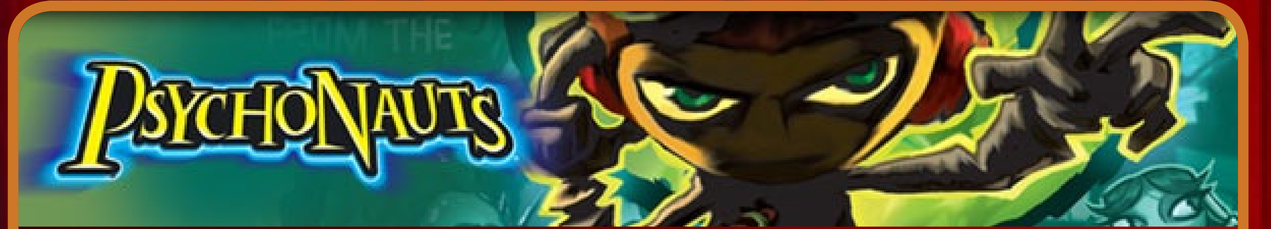
AMD: con el lanzamiento de su serie Athlon 64 X2, AMD está marcando tendencia con los primeros procesadores de doble núcleo. En el año 2004 AMD introdujo los 64 bits y en este pasado año no sólo lo reafirmó, sino que lo multiplicó por dos. AMD nos demuestra que no todo son los MHz, sino el alto poder de procesamiento; la era de multicore está empezando.



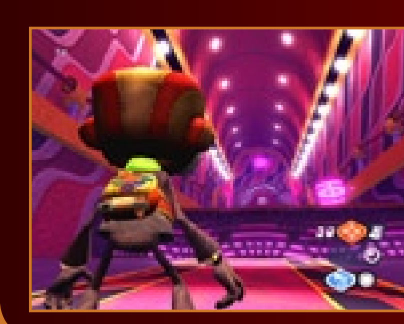
nVidia: la empresa californiana, en el 2005 -al igual que AMD-, pensó en el multi-procesamiento, introduciendo sus soluciones SLi. También presentó la 7800GTX y redefinió el rango medio con la 6800GS, de altísimas prestaciones: SLi, PureVideo, HDTV y HDR al alcance de muchos (mucho más de la 6800GS en esta misma edición de GF).

Por estos motivos GF eligió a estas empresas, no sólo por sus excelentes productos, sino por su visión de futuro, un futuro de altas prestaciones y grandes juegos.

Segundo mejor juego del año



El gordo Schafer es conocido por sus maravillosas aventuras gráficas, algunas en conjunto con otro grande del género, Ron Gilbert. Juegos como Full Throttle o Grim Fandango salieron de su manga.
Psychonauts es su más reciente creación. Un juego que destila originalidad por donde se lo mire.



En él nos ponemos en los zapatos de Raz, un estudiante en un campamento donde entrenan chicos para usar sus poderes psíquicos. Raz, dotado con tal poder, tiene la capacidad de entrar a las mentes de distintos personajes, dando lugar al aspecto más original del juego, el ya premiado diseño de niveles. Con mucho del humor que caracteriza a Schafer, Psychonauts nos introduce a un fantástico universo donde las mentes no sólo son un libro abierto, sino que son un libro muy entretenido. Es así como se hace más que merecido ganador del premio al segundo mejor juego del año.

Juego del año



No quedaba otra. El máximo galardón de la noche / día / semana / mes / año se lo lleva nada más ni nada menos que F.E.A.R., la última superproducción de Monolith, los genios detrás de los fantásticos No One Lives Forever y Shogo.



F.E.A.R. es un más que excelente FPS con toques de terror.
Si bien no trae ninguna innovación en particular, F.E.A.R. toma todo lo mejor de su género y lo aplica de forma sublime.
Con una jugabilidad perfectamente balanceada nos proporciona la mejor experiencia de juego en todo el año.
Acción a raudales con lo que es seguramente la mejor inteligencia artificial hasta el momento dan lugar a momentos de tensión y de problemas cardíacos con una niña terrorífica que parece sacada de una película de terror nipona.
Todo este cóctel nos da una más que satisfactoria experiencia single player y ni mencionar el multiplayer, perfectamente armado, con un balance muy cuidado y niveles bien pensados.
F.E.A.R. pone en pantalla mejores gráficos que se pueden apreciar en la PC con un apartado técnico, de igual calidad.
Quizá su único pecado es la falta de optimización, ya que para correrlo como Dios lo juega hacen falta como mínimo 2 GB de RAM y una muy poderosa placa de video.
Pero aún con ese detalle no tuvo ningún problema para sobresalir entre las otras joyitas de este año, como el maravilloso Psychonauts, Fable o Civilization 4.
Sin lugar a dudas el peso pesado de este año y ganador con todas las letras del premio al mejor juego del año.







Ficha técnica:

Fecha de salida: Marzo 2006
Género: FPS
Demo: No disponible
Compañía: Ritual Entertainment
Distribución: Valve

SiN EPISODES

Por: Matías Leder

Ya hace ocho años desde que Sin viera la luz; un FPS con argumento en un mar de matabichos sin sentido, un villano con potentes curvas, un héroe con cara de pocos amigos y muchas cosas originales marcaron un juego de época que mucha gente no conoce, y ¿por qué no? Veamos:

Corría una época de clásicos en los juegos de PC. Potenciado por el motor de Quake 2 salía un juego que me pareció brillante: Sin -el juego subestimado-, que aún siendo un muestrario de bugs (tenía uno de cada tipo, al menos) lo tengo entre lo mejor que jugué en FPS.
En Sin tomábamos el papel de John R. Blade, tanque humano de HardCorps, el grupo privado de seguridad a cargo de defender Freeport City. Junto a John teníamos a J.C., un hacker que Blade atrapó con las manos en la masa y le ofreció un trabajo en lugar de vacaciones a la sombra. Y del otro lado, Alexis Sinclair, un grupo de curvas que formaba el modelo malévolo más sexy del juego y dueña de SinTek, pretende formar un ejército transformando a los ciudadanos de Freeport City en un grupo de mutantes mediante un químico desarrollado en SinTek.
Sin traía cosas que aún hoy muchos FPS no traen: daño localizado, los models se marcaban en los tiroteos, perdían parte de las ropas, se llenaban de agujeros y sangraban e incluso podíamos revisar los cadáveres para sacarles las piezas de armadura que no fueron dañadas -si le dábamos en la cabeza las piezas de brazos, torso y piernas estaban intactas-. Durante tiroteos Blade intercambiaba insultos con los enemigos e incluso lloraban si les volábamos una mano o una pierna al verse incapacitados de seguir; dispararles en las manos hacía que se les cayera el arma, por lo que la buscaban o sacaban una pistola -también nos pasaba a nosotros-. Era un juego largo y completo y teniendo en cuenta que salió en la época del Quake 2, tenía todo lo necesario para quedar entre lo más alto. Pero ¿por qué no lo hizo? Porque como dije arriba, era un muestrario de bugs: Paredes que desaparecían, el juego se colgaba en las cargas, o nos sacaba al escritorio, los saves se corrompían, o el más loco: los jefes de algunos niveles no nos atacaban si no usábamos armas -si encarábamos con los puños los podíamos sopapear hasta matarlos y ni se inmutaban-. Pero aún con todo esto, el juego era genial; tardó, pero al fin hay más Sin.

Freeport City

Como una mezcla entre Nueva York, San Francisco y Tokio, fue construida para ser una cuidad utópica gracias a los aportes financieros y tecnológicos de la corporación SinTek. Pero esto cambió repentinamente cuando la nueva dueña decidió que quería tener un ejército de mutantes (y quién no quiere) transformándola en una cuidad oscura y tenebrosa. Ahora, cuatro años después de lo acontecido en Sin, la cuidad aún no termina de recuperarse y las marcas del pasado siguen presentes.

Vayamos por partes

Sin Episodes usa el engine Source para traernos las nuevas aventuras de Blade y compañía. De una forma bastante original y apoyándose en la tecnología Steam, Sin: Episodes consta de varios episodios separados que no siguen un orden directo, pero que juntos formarán una historia mucho más larga y completa que la que podría incluir un juego solo. El primer episodio: Emergence constará de alrededor de seis horas de gameplay. Por ahora hay confirmados nueve episodios, que formarían una trilogía dividida en tres actos, pero no se descarta que se expanda el juego más adelante, ya que podrían integrarse al juego completamente mediante Steam. Y se completarían al punto de que las acciones de uno influirán en un episodio posterior, lo que alienta a jugarlos de otra forma para ver que sucederá después. También updates al engine, gameplay o agregados que se hagan en episodios posteriores se agregaran a los anteriores; por ejemplo: el primer episodio no incluirá la ilumina-



ción HDR que Source trae, pero que se planea agregar para el segundo, y al hacerlo estará presente en el primero también.
Este forma de entregar un juego por partes suena a curro, pero a mí me parece una muy buena idea, ya que pueden salir precuelas o repetir las misiones desde el punto de vista de otro personaje. Lo que antes se conocía como expansiones, ahora forma parte de un todo que será Sin: Episodes.
El uso de Source para el juego garantiza unos gráficos y física impecables, aunque Ritual lo retocó para adecuarlo a su estilo. El juego pretende tener un ambiente totalmente interactivo -otro punto en el que Sin se destaco allá por el 98- pero adecuándose a los tiempos que corren; nos permitirían usar cualquier cosa en los escenarios, como manejar consolas sin cambiar de pantalla (como en Doom III).

¿Qué hay de nuevo?

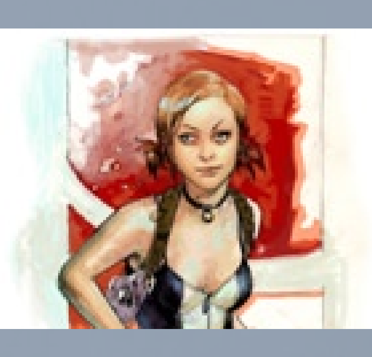
Mucho hay de nuevo, como vehículos y un modelo de daño en los mismos que GTA puede envidiar; es posible destrozarlos hasta que no quede nada más que el chasis y muchas piezas sueltas hechas pedazos, y al volante de los mismos, el nuevo miembro del grupo: Jessica, que participará activamente de las misiones junto a John. Nuevos enemigos: además de grupos mercenarios tendremos muchos nuevos mutantes que traen sorpresas, como que crecen al ingerir ciertas sustancias, cambian partes de su cuerpo para adaptarse a la situación, incluso uno de los bosses es un gigante creado a partir de la sangre del mismo Blade. Imaginen pelear contra un grupo de mutantes en una habitación llena de barriles con sustancias, explotando con los disparos. Al cabo de un rato estaríamos peleando con cosas totalmente diferentes a las que empezaron el combate: el mutágeno tiene un efecto aleatorio y a veces puede ser beneficioso para nosotros, reduciendo el tamaño o transformando al bicho en algo más inofensivo, o todo lo contrario. Sea cual sea el resultado, suena muy divertido.
La IA también evolucionó: ahora un sistema de evaluación nos monitorea cada dos minutos, revisando nuestra precisión, nuestra habilidad y adaptando la reacción de los enemigos a eso –lo que no implica sólo hacerla fácil si somos malos; si somos buenos nos la van a poner más difícil-: así la IA también reacciona a nuestras acciones de formas más originales; por ejemplo: si damos muchos tiros a la cabeza, los enemigos comienzan a venir con casco; si usamos los objetos explosivos en los escenarios para matarlos, comienzan a evitarlos o a usarlos en nuestra contra si pueden. Este sistema tiene por fin mantener el tiempo estimado de juego de cada parte, balanceando la dificultad para adaptarla a nuestra habilidad, eliminando de esta forma, la clásica selección entre “fácil, mediano y difícil”.
Hay muchas cosas bastante originales a este género, como el tema de la salud. Ya no estamos obligados a curarnos cuando encontramos algo, ahora podremos cargar medikits con nosotros y usarlos cuando creamos necesario; y si estamos en una balacera complicada podemos tirarlo, dispararle y emitirá una nube de vapor que nos curará mientras la respiremos, así podremos concentrarnos más en las hordas de feos mutantes que se nos están viniendo encima.



El pecado interactivo

Una de las cosas que hizo grande a

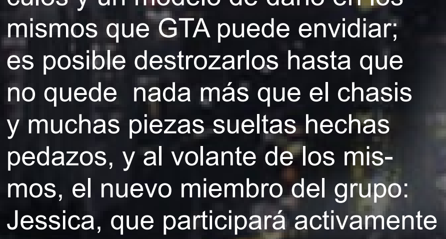
Jessica Cannon



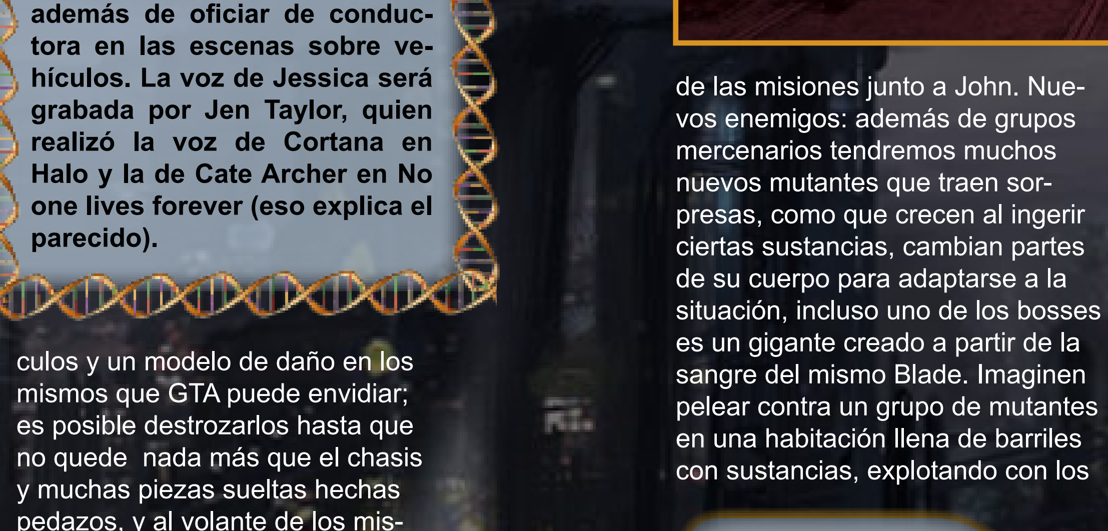
Un poco temperamental, esta nueva integrante del equipo de John no tiene dramas en decir exactamente lo que piensa; es experta en armas e infiltración, además de oficiar de conductora en las escenas sobre vehículos. La voz de Jessica será grabada por Jen Taylor, quien realizó la voz de Cortana en Halo y la de Cate Archer en No one lives forever (eso explica el parecido).

John R. Blade

Sexo: Varón
Edad: 34
Ocupación: Comandante de seguridad, especialista en armas y Lider de HardCorps
Marcas distintivas: Tatuaje del logo de HARDCORPS en el hombro derecho.

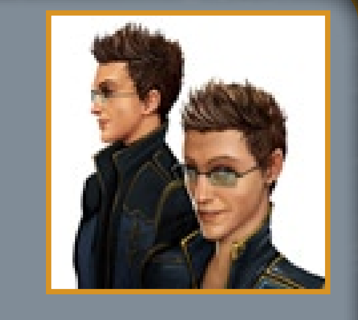


Hijo de un policía, escapa de su casa para unirse a una banda callejera; las cosas no resultan como quiere y decide salirse pero en el intento es capturado por sus antiguos camaradas y es usado de chivo expiatorio en un asalto, durante el tiroteo con las autoridades toda su banda y su padre mueren. Marcado por esto John decide unirse a las fuerzas de la ley, con su tío como tutor se entrena en artes marciales, combate con todo tipo de armas. A los 28 años contaba con seis años como efectivo y dos años como jefe de un escuadrón. Es en estos tiempos que las nuevas drogas llamadas “Day Dreamer”, “Mind Scream”, y “Fortune” comienzan a inundar las calles, convirtiendo a los adictos en zombies sin cerebro, que viven con el solo propósito de obtener otra dosis, haciendo lo que sea por ellas. Con la delincuencia en aumento el tutor de Blade comienza una investigación para dar con el origen de todo eso, y encuentra más de lo que puede manejar. Blade encuentra su cadáver en un almacén en el sector 27 de Freeport City y dedica todo su esfuerzo a encontrar al culpable, quedando con las manos vacías al ver al atacante saltar al vacío desde un piso 128 y quedar irreconocible por el daño de la caída y de las dos granadas que se llevó con el.
Luego de esto John forma HardCorps, grupo elite privado de seguridad, principal fuerza de defensa en Freeport City. Con la llegada de la Droga U4 que no solo es adictiva sino que produce mutaciones en los usuarios, HardCorps sigue una pista que los lleva directamente a los mas grandes benefactores de Freeport City: Sin-Tek, y su principal responsable Alexis Sinclair, luego de una larga investigación, muchos asaltos y una salvaje persecución, Alexis escapa de Blade a ultimo momento dejándolo con la situación un poco más controlada, pero con las manos vacías una vez más, y más enojado que nunca .

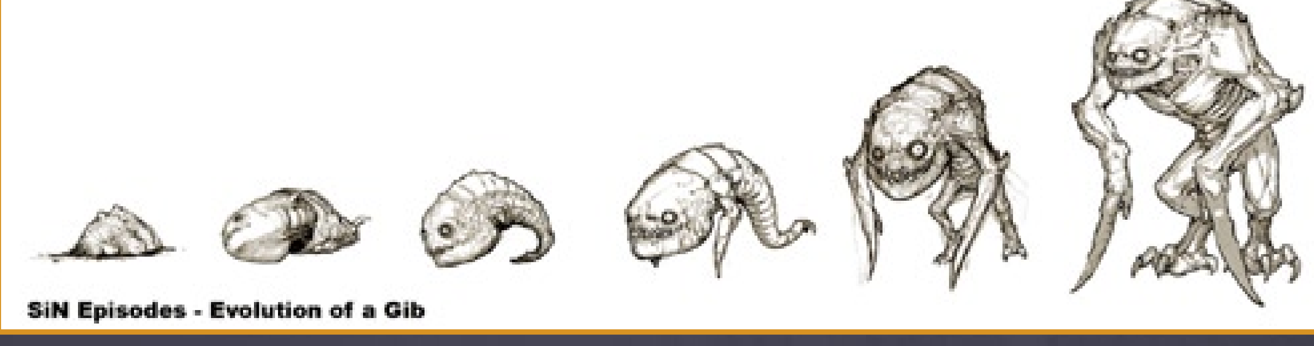


J.C. Armack

Sexo: Varón
Edad: 25
Ocupación: Técnico especialista de las fuerzas de seguridad. Especialista en armas pequeñas. Líder del servicio de información de HardCorps.
Marcas distintivas: Anteojos, pequeña cicatriz bajo la oreja izquierda.



Hijo de padres adinerados, se sintió atraído hacia las computadoras e Internet a la edad de ocho años, fomentado por sus padres aprendió todo lo relacionado con ellas y hackeó su primer superservidor a la edad de doce años pero fue atrapado y puesto seis meses en un reformatorio. En la secundaria formó un club llamado “The Forge of Valhalla” que demandaba libre acceso a cualquier información, y si era negado lo obtenía por la fuerza, para hacerla pública más tarde. A la edad de 16 años el club se desarma al graduarse JC e ir a la universidad, que abandona a los pocos meses al notar que no hay nada ahí que puedan siquiera pensar en enseñarle. A los 18 se dedica a viajar por el mundo aprendiendo todo tipo de lenguajes de programación, códigos, chips y electrónica, se unió al ejército donde entrenó en armas y combate, pero lo hizo con el objeto de acceder a servidores militares para satisfacer su curiosidad; con sus habilidades probadas totalmente hizo mucho dinero con trabajos a particulares, amasando una pequeña fortuna. Fue entonces que una familia de la mafia de Freeport City le hizo una oferta que no podía rechazar, hackear el servidor más seguro de la cuidad, la central de HardCorps. Luego de unas semanas logró acceder, sin embargo, la información que encontró le hizo sentir asco con sí mismo, estos eran buenos tipos, que peleaban por una buena causa, no quería que las basuras de la mafia tuvieran esto; así que accedió a los servidores de la mafia y pasó toda la información anónimamente a HardCorps, destrozando todas las organizaciones que lo amenazaban. La curiosidad pudo más e intentó ver más dentro de HardCorps. Mientras hacía esto, la puerta de su apartamento es derribada y cuatro miembros de HardCorps entran con cara de pocos amigos. J.C. es llevado frente a John R. Blade, que le ofrece dos opciones, trabajar para HardCorps, o una larga temporada en prisión.



SiN Episodes - Evolution of a Gib

Sin fue lo interactivo que era: computadoras, teléfonos, luces, todo en el escenario podía activarse y hacía algo; si les parece que es algo normal, no lo era en esa época. Ahora que se actualiza, podemos manejar las consolas con la mira, activar expendedoras de gaseosa o café, incluso usar los teléfonos para llamar a números externos, hablar con J.C. o llamar a los números que veamos en los escenarios para obtener información sobre la situación general; incluso podríamos obtener pistas sobre los episodios siguientes o escuchar mensajes de contestadores automáticos ajenos usando el código del mismo. Además se podrá romper muchísimos objetos ya no haciéndolos desaparecer o desarmándolos en piezas genéricas, sino arrancándoles partes a autos y muebles hasta dejar un montón de piezas individuales pero reconocibles.

El armamento que se mostró no devela nada muy nuevo aún. El primer episodio sólo trae pistolas, rifles de asalto, escopetas y granadas; pero episodios posteriores incluirán otras nuevas, aunque cada arma tendrá disparos secundarios, como balas que rebotan para la escopeta o munición perforante en las pistolas (para atravesar paredes de madera o delgadas). También cada arma tendrá un modo de ataque cuerpo a cuerpo -culatazos y demases- pero será diferente en cada una, logrando resultados como empujar, noquear o romper huesos. Tanto el armamento enemigo como el nuestro tiene propiedades que pueden manipularse a gusto; por ejemplo: si un helicóptero nos tira misiles guiados por calor, podemos usar granadas incendiarias para desviarlos hacia nuestros enemigos. Y el escenario será un arma nueva para nosotros, podremos tomar objetos y lanzarlos, y el efecto dependerá de lo que sea: una piedra puede noquear a alguien si le da bien, mientras que una lata o una caja no le causará casi nada de daño, pero cosas filosas como cuchillos, vidrios o metales pueden cortar, clavarse en paredes y cráneos enemigos

Para el audio se trajo de regreso a los que actuaron las voces originales, por lo que serán perfectamente reconocibles. El sonido en Sin era hermoso; aunque algunas armas no sonaban muy convincentes, los tiroteos, los insultos -tanto nuestros como de ellos- y los gritos creaban un ambiente muy bueno. Este aspecto sigue siendo igual de satisfactorio como se pudo ver en las demostraciones.

Emergence no contará con modos multiplayer porque estará como agregado en el episodio 2; el uso de Steam para Sin Episodes traerá un ranking de jugadores tanto multi como singleplayer, haciendo uso de los stats que la IA usa para evaluarnos, conformando una estrella de cinco puntas con nuestra habilidad esquivando, haciendo daño, uso correcto de armas, salud y por último si prestamos atención o no a los NPCs; estos stats estarán disponibles todo el tiempo vía Steam, así en una partida multiplayer podremos saber qué estilo de juego tiene cada uno, si es agresivo, si es bueno o malo y por supuesto, si es un maldito covachero que se esconderá en un rincón toda la partida.

Una de las cosas que gustarán a los más nostálgicos seguidores de Sin será el relanzamiento del original vía Steam, con algunos updates gráficos, pero no muchos.



Corre también el rumor de un relanzamiento de Sin completamente renovado a los tiempos actuales; una joya que vale la pena jugar de nuevo.

Lo que se pudo ver de Sin Episodes es bastante impresionante. El regreso de un juego tan hermoso es un acontecimiento que ningún fan del género puede dejar pasar. Y viene con todo. Con un método innovador de traernos juegos al repartirlo en capítulos individuales conectados, como una serie de TV; Episodes podría marcar un antes y un después en la forma de contar una historia, teniendo a su disposición un medio de expandirse infinitamente como es Steam.

Elexis Sinclair

Sexo: Mujer
Edad: 35
Ocupación: Bio-Genetista. Química. Líder de Industrias SinTek.
Marcas Distintivas: Tatuajes en cuello y espalda

Hija de el famoso bioquímico Thrall Sinclair, fue abandonada por su madre a los dos años y dejada al cuidado de su padre quien la envió a los mejores institutos que el dinero puede pagar y Alexis demostró una impresionante capacidad para aprender. Mientras tanto, su padre amasó una gran fama y fortuna con su trabajo lo que trajo de regreso a la madre de Alexis; tratando de escapar de ella, su padre se la lleva de viaje por el mundo para investigar diversos materiales pero contrajo una rara enfermedad y luego de un agónico tratamiento, sobrevive, y su padre encuentra su propósito, descubrir una forma de alargar la vida de la gente, e incluso desafiar a la muerte. Con el regreso de su madre, y las constantes peleas familiares, se distancia y se dedica exclusivamente al estudio, logrando en sólo cinco años obtener la maestría en química, biología e ingeniería genética.
Con estos nuevos conocimientos se une a su padre en SinTek y comienza a desarrollar productos que hacen crecer la fama de la compañía a niveles asombrosos. Entre sus mayores logros se encontraba “Vanity” un químico capaz de no sólo detener sino revertir el proceso de envejecimiento. Con SinTek en lo más alto del campo, Thrall Sinclair se retira dejando la compañía en las capaces manos de su hija.
Cuando la Droga U4 invadió las calles de Freeport City, las investigaciones de HardCorps apuntaron directamente a Alexis, que demostró tener unos planes bastante macabros para la población de la ciudad, luego de ver sus planes frustrados por John R Blade, escapa usando un sistema de teletransportación propio y no dio señales de vida desde entonces.





REVIEWS

ANÁLISIS EXAHUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :
Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :
Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% Muy bueno :
No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% Bueno :
Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :
Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% Malo :
Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :
¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

CUBAN MISILE CRISIS

¡HASTA LA VISTA, BABY!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 700MHz – Placa de video de 32 Mb – 256 Mb de RAM - 1.3Gb libres en el Disco Rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.8GHz – Placa de video de 64 Mb – 512 Mb de RAM - 2Gb libres en el Disco Rígido

POR Facundo Szraka

Ok. Sé que la opción lógica seria "Hasta la victoria siempre'", pero siempre me resultó más simpático el T800 que nuestros amigos revolucionarios. Las guerras siempre fueron buenas excusas para dar pie al desarrollo de videojuegos, bien sean ficticias o basándose en hechos históricos. La más común -y más trillada- son los juegos basados en la Segunda Guerra Mundial, pero casi nadie se fija en el otro gran hecho histórico: la Guerra Fría.

Historia, ¡a marzo!

Kennedy decide atacar las posiciones soviéticas, pero cinco lanzamisiles se salvan y como resultado tenemos varias ciudades norteamericanas nuclearmente devastadas, al igual que varias ciudades europeas. Obviamente, los muchachos de G5 Software se tomaron libre licencia para rehacer la historia como quisieron y decidieron que después de aniquilar a la mitad del planeta, debía surgir la batalla por la dominación global.
Ya teniendo nuestras premisas, nos encontraremos con un juego que mezcla elementos de estrategia en tiempo real y táctica por turnos en mapa, donde el modo single player se divide en cuatro campañas -más la obvia de entrenamiento- que a su vez se dividen en capítulos. Para poder avanzar en la línea de tiempo -de 1962 a 1965- hay que ganar las batallas bajo ciertas condiciones; claro que también los jugadores pueden recorren el terreno, destruir bases y tomar pueblos.

¡Vuela vuela!

Me parece que te conozco de algún lado

Ya dentro del juego, éste se divide en dos modos. En el primero deberemos tomar decisiones sobre el mapa táctico y por turnos, donde podremos acomodar y ordenar nuestras unidades hasta que el punto de conflicto se vuelve inevitable, entrando al modo de combate real, donde por desgracia no encontraremos nada nuevo bajo el sol. Si jugaron al Command and Conquer saben de lo que estoy hablando. Una lástima, la idea podría haber sido excelente, si se le dedicaba más tiempo de trabajo.
En la parte técnica, no habrá nada para sorprendernos. El sonido característico de los juegos bélicos está presente: explosiones, armas, vehículos y demás cumplen su función sin más, al igual que los gráficos, que no pasan de ser correctos.
Resumiendo, si son fanáticos de los RTS y no tienen nada para saciar su sed de jugar, deberían darle una chance, pero están advertidos: no encontrarán nada del otro mundo bajo este cielo belicoso. Si no son asiduos a este tipo de género, tapen sus ojos y aventúrense en otro lado, a menos que quieran correr el riesgo de morir de monotonía.

PUNTAJE:
Un RTS con elementos tácticos por turno.
60% BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: RTS | Desarrollador: G5 Software | Distribuidor: Strategy First
+ Puede llegar a entretener.
- Pocas campañas, poco original.

GOTHIC II: GOLD EDITION

NO TODO LO QUE BRILLA ES ORO (NI LO "GOLD" BUEN JUEGO)

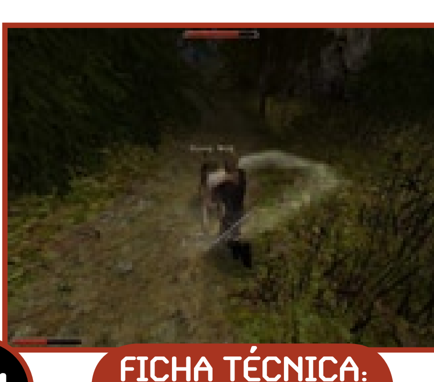
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.0Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM

POR Juan Marcos Victorio

Gothic 2 comienza donde termina el original. Somos el mismo héroe del primer juego y la acción ocurre dos semanas luego del final. Definitivamente acabamos con el "Sleeper", pero como parece que hay ganas de hacer más platita, los desarrolladores no tardaron en encontrar una rebuscada explicación para ponernos en acción otra vez. Supuestamente el maloso logró despertar con su último aliento cosas aún peores que él mismo. Así es como nos encontramos revividos por un necromancer, quien nos cuenta todo lo ocurrido en la intro del game. A partir de allí nos da nuestra primera quest y saldremos al mundo a recorrer hasta los más recónditos lugares.

Monty Python y el Santo Grial (aka: "lo bueno")

Una de las mejores cosas que encontré al jugar Gothic 2 es la tremenda libertad que tenemos. Cada misión puede ser encarada de diferentes maneras e incluso el juego puede ser jugado de formas completamente distintas, dependiendo de a qué guild elijamos pertenecer. Tenemos los mercenarios, magos, militares – todos nos ofrecerán diferentes formas de encarar cada quest y distintas maneras de acabar el juego.
El mundo es vasto, amplio, muy bello y bien diseñado, aunque lamentablemente el motor gráfico no da para más. Pocos polígonos, escasas y lavadas texturas y algunos problemas técnicos convierten el apartado visual del juego en una lisa y llana porquería.
Una cosa interesante y bastante bien explotada es la capacidad de los NPCs de reconocer los ciclos del día y la noche. Si vamos a una ciudad, de día están trabajando y haciendo sus cosas, pero de noche la mayoría duerme y esto se convierte en una oportunidad genial para robarles de todo. Esta característica del juego está realmente muy bien implementada y es uno de los puntos altos de Gothic. Acompañando a esto, los efectos del motor para mostrar las diferencias entre el día y la noche -la iluminación y sombras- están bastante bien llevados a cabo. Los cambios que estos producen son muy agradables a la vista y para nada bruscos.
En el apartado sonoro, la música casi no se oye pero es agradable y los sonidos de la ciudad, la gente hablando y desarrollando conversaciones completas entre sí, otorgan al fichín un sentimiento de inmersión muy seductor.
Lamentablemente las características buenas del juego se limitan a estas acotadas en particular y la mayor parte de lo importante en un juego de rol está o mal implementado, o es directamente frustrante.



¿Plan 9 from Outer Space? (aka: "lo malo")

Por empezar, aparte de lo horrendo de los gráficos, el motor tiene muchos otros errores: una interfaz complicada de usar y entender, combate molesto y frustrante, y por si fuera poco los requerimientos de hardware son excesivos para el nivel gráfico y físico que el juego nos entrega.
Durante el transcurso de nuestra aventura llegaremos a juntar una gran cantidad de ítems y objetos de todo tipo. Esto conlleva lamentablemente dos problemas substanciales. En primer lugar, para juntar las cosas que sueltan las piñatas -los enemigos que matamos- tenemos que clickearlas, y no sólo eso, deberemos clickear sobre ¡TODAS Y CADA UNA DE ELLAS! Por lo tanto si un enemigo soltó algunas armas y oro, la única forma de juntarlo todo es darle duro al botoncito del mouse las 500 veces necesarias para levantar uno por uno los objetos del suelo. Es patético que no exista una tecla para hacer esto de forma automática. El segundo GRAN inconveniente es el sistema de inventario. Para hacerla corta: apesta. No hay hotkeys, no tenemos un cinturón de acceso rápido a los ítems más usados y para encontrar algo en el medio de una batalla la única manera será navegar por los cientos de porquerías que levantamos del piso (con razón mi mamá siempre me decía "¡no juntes basura del suelo!"). Ni siquiera existe la opción de ordenar los ítems por tipo, tamaño o lo que sea. Imperdonable.
El mapa por otra parte, es bastante simplón y falto de opciones deseables, como por ejemplo poder escribir alguna que otra nota para recordar lugares, opción más que común en la mayoría de los buenos RPGs.
El combate y el control en sí del personaje es bastante caótico y poco preciso. Para golpear, tenemos que movernos hacia delante mientras apretamos el botoncito del mouse, lo cual limita mucho la libertad de movimiento en las batallas y las complica más de lo debido. Si tenemos en cuenta que al avanzar niveles nuestro personaje mejora su habilidad y por lo tanto gana movimientos y combinaciones de los mismos, pueden darse una idea de lo poco práctico del sistema. En más de una ocasión me encontré en medio de un combo queriendo pararlo porque el enemigo se corrió de lugar, pero imposibilitado de hacerlo, y con la mera posibilidad de sólo ver cómo mi muñeco era vapuleado porque se quedaba con la espada sobre su cabeza, sin capacidad alguna de reacción. Realmente muy frustrante.
La magia en combate no es mucho mejor. En vez de tener hotkeys para elegir el hechizo, hay que tenerlo preparado, pulsar el mouse y movernos hacia delante. Igual de horrible que el sistema de combate.
La "inteligencia" de los enemigos es tan alta que los encontraremos chocando con cualquier objeto que tengan enfrente, pues lo único que atinan a hacer es correr directo a nosotros hasta llegar a rango de ataque.
Otro problema con los enemigos y la dificultad temprana del game es que el principio del juego es realmente difícil. Dado que no podemos bloquear, los primeros enemigos se convertirán en el más aburrido y molesto "prueba y error" de nuestra vida.



Matrix Revolutions (aka: "decepción")

En conclusión, si bien contiene ideas interesantes, un ambiente atrapante y algunos detalles atractivos, Gothic 2 Gold Edition no es más que un frustrante juego de rol, que se basa demasiado en el detestable sistema de prueba y error, con unos gráficos bastante miserables y que para peor, requiere un hardware infernal para lo poco que es.
A pesar de esto, para un fana de los RPGs que ya haya probado todo lo disponible en el mercado actual, puede llegar a ser un reto interesante, sobre todo por lo complicado (no confundir con complejo) que es lograr dominarlo y avanzar en él.



+ Puede llegar a gustarle a algún mega-ultra-archi fanático de los RPG.

− El motor es viejo, el sistema de combate es horrible, el inventario peor, jugar a prueba y error en rol no es divertido.

PUNTAJE: 55% — REGULAR

Otro juego de rol con mucha acción (y frustración).

FICHA TÉCNICA:

Género	Desarrollador	Distribuidor	Soporte multiplayer
RPG	Piranha Bytes	Aspyr	No Posee

HAMMER & SICKLE

EL COMMANDOS DE LA MADRE RUSIA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz - Placa de video de 32Mb - 256Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.2Ghz - Placa de video de 128Mb - 512Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Diego Bortman

Ahhh, sentimientos encontrados al hacer la review de este juego, el cual es un argamasa del viejo Commandos, un engine 3D y ciertos toques de RPG... ¿Cómo se mezcla esto...? Paso a explicarles.

La Guerra recién ha empezado y ya quiero que termine

Nos situamos en 1949, somos un soldado ruso veterano de la Segunda Guerra Mundial cuya misión es infiltrarse en el territorio americano-inglés ocupado de la Alemania Occidental. Nuestra misión: prevenir la Tercera Guerra Mundial y en lo posible afanarnos planos de la bomba atómica.

Este juego es para nada original, sólo lleva un paso más adelante (en tecnología y momento histórico) al viejo y complicadísimo juego español Commandos; acá manejaremos un comando que se infiltrará en distintas instalaciones usando las más potentes armas de la época como ser fusiles Bren, Sten, Uzis y bazookas, entre otras.
Podremos elegir entre diversas clases: Sniper, Soldado, Scout y Granadero, cada una con sus ventajas y desventajas; por ejemplo: mejor puntería, más vida, capacidad para llevar distintas armas, etc.



Los distintos modos de dificultad, además de setear la misma nos darán cierta cantidad de saves por misión, un rotundo avance con respecto a la serie Commandos.

El entorno es en 3D, sospechosamente parecido al C&C Generals en la colocación de las barras y el motor, pero eso no es nada malo. Los gráficos cumplen bastante bien, son un poco cuadrados pero no se espera otra cosa de este tipo de juegos.

La música y los sonidos, en especial los de las armas, son aceptables; la música no es la gran cosa pero acompaña al juego.

Hammer & Sickle tiene un componente RPG como he mencionado antes: el juego transcurre por turnos. Durante cada turno podremos realizar diferentes acciones que consumen Action Points (AP); por ejemplo: hay diferentes tipos de disparos, uno de precisión que consume todos los AP del turno, otro que es estilo ráfaga que consume cierta cantidad y así con otras acciones.
La dificultad aún en el modo fácil es grande. En la primera misión no pude evitar que al salir del arbolito donde estaba escondido me dieran de comer balas por todos lados; así estuve como media hora hasta que me cansé y me fui a jugar a otra cosa.

Para cerrar, hay que tener mucha paciencia con este juego. Si odiás mucho a los EEUU, si te gustó el Commandos y demás juegos de ese tipo, tal vez quieras probarlo. Si no, hay montones de juegos mejores para probar.

PUNTAJE: 45% — MALO

Un juego muy parecido al viejo Commandos con interfaz y gráficos "modernos".

FICHA TÉCNICA:

Género: Estrategia, RPG | Desarrollador: CDV Software Entretainment | Distribuidor: Nival Interactive

\+ Básico sistema RPG, se puede salvar en cualquier lugar en modo Easy.

\- Difícil, no es muy adictivo, no esperen grandes dosis de RPG.

DELAWARE ST. JOHN. VOLUME 2: THE TOWN WITH NO NAME

UN NOMBRE MUY LARGO PARA UN JUEGO MUY CORTO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 600MHz – Placa de video de 8 Mb – 256 Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Cualquier máquina superior.

POR Luciana Decristófaro

No habiendo jugado a su predecesor y únicamente sabiendo que se trataba de una aventura gráfica, corrí hacia la cocina en busca de provisiones ya que el juego prometía una aventura de horror larga y escalofriante. Prometía, dije.

Snack Status: Preparado

Gran sorpresa me llevé al ver que la instalación no duró más de cinco segundos, si es que no duró incluso menos. Una vez en el menú principal vemos lo básico: nuevo juego, cargar juego, tutorial, opciones y la última y más esperada opción... Salir.
Echemos un vistazo a la configuración, me dije. Mis ojos no alcanzaban a abordar TANTAS opciones una debajo de la otra: volumen de voz y volumen de música. OOOK.
Es un point & click, tampoco iba a encontrar mucho que setear. Hay dos historias para jugar, la segunda se habilita cuando terminamos la primera. Así que aquí vamos...
¿Eh? ¿No se puede saltear la introducción? Uh, qué divertido, ahora tengo que escuchar la historia que relata este tipo...
Nuestro nombre es Delaware St. John y sólo veremos nuestra cara en este punto puesto que jugaremos en primera persona.

Decepción Status: Creciente

Estamos ayudando a nuestra amiga Kelly a arreglar unas bibliotecas cuando vemos que aparece un mapa que marca una ciudad en el libro que sostenemos. Se lo mostramos pero no ve nada; una lástima, vamos a tener que ir por nuestra cuenta y enterarnos de qué va el asunto. Luego de recorrer un bosque, nuestro idiota personaje encuentra la entrada a dicha ciudad y ahí empezamos –por desgracia– a jugar. El lugar está desierto. Somos el único humano vivo recorriéndolo y el objetivo es averiguar por qué la ciudad se encuentra escondida y por qué nadie sabe nada de ella. Pero para hacerlo un chiquitín más difícil, una bestia nos persigue y nos va a hacer temblar de miedo con sus gruñidos... Sí, claro. Si bien el ambiente es tétrico, no asusta. Cada tanto se escucha el bramido de algún cuervo y el rechinar de algún empedrado suelto.
En la parte inferior de la pantalla está nuestro mini inventario, un botón de salida y tres botones más: uno para comunicarnos con Kelly, otro para enviarle fotos y otro que activa una grabadora. Con todo nuestro armamento –cuac– nos disponemos a investigar. Nos moveremos cliqueando flechitas que indican las direcciones posibles.

Mental Status: Zzzzzzz

Visitaremos un cine en la primera parte y un orfanato en la segunda. Se sucederán apariciones que no van a asustarnos ni de casualidad. Terminé las dos historias en una hora cada una, así que se dan una idea de lo cortas que son.
Delaware 2 es un juego que definitivamente no vale la pena jugar, a pesar de tener unos gráficos viejos no tan feos. El ambiente apesta, las apariciones son patéticas, las voces mal actuadas, no presenta dificultad alguna, no hay ningún acertijo que resolver, no hay nada que requiera de uso de lógica, no hay variedad de objetos con los que interactuar, es demasiado corto y demasiado estúpido. En pocas palabras este es un juego que usted, querido lector, y yo, podríamos haber hecho en un fin de semana de aburrimiento crónico.

PUNTAJE: 30% — MUY MALO

Basura.

FICHA TÉCNICA:

Género: Aventura Gráfica | Desarrollador: Big Time Games | Distribuidor: Big Time Games

\+ Los dibujos.

\- Todo menos los dibujos.



NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY

DESTRUYENDO NUESTRA INFANCIA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 400Mhz - Placa de video de 32Mb - 128Mb de RAM - 300Mb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 600Mhz - Placa de video de 1282Mb - 256Mb de RAM - 300Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Matías Sica

Aceptémoslo, la PC es el mejor sistema para esa práctica cuasi legal que se viene haciendo popular desde hace unos añitos llamada emulación. Yo entiendo que esto suceda, que los compilados legales nunca van a poder competir con la amplísima oferta de juegos emulados y para colmo, gratuitos, pero esto no es excusa para un aborto de la informática como este juego. Es más, hubiera preferido que ni se molestaran.

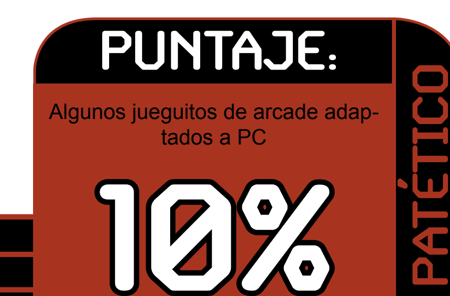
Anteojos de vaselina

El coso este (porque ni siquiera se merece llamarle juego) nos permite jugar a los siguientes títulos de arcade: Dig Dug, Dragon Spirit, Galaga, Galaxian, Mappy, Ms. Pac-Man, Pac-Man, Pole Position, Pole Position II, Rally-X, Rolling Thunder, Sky Kid, y al Xevious. Con prestarle un poco de atención al Pac Man y al Galaga podremos desbloquear el Galaga 88 y el Pac Mania. ¿Por qué me molesto en enunciar cada juego? Porque estos títulos es todo lo que ofrece. No hay información extra, prototipos, historia, entrevistas y demases que puedan interesarle al que en primer lugar compra este juego; y como si esto fuera poco tenemos dos opciones de filtro gráfico, o mejor dicho una sola, a la que cariñosamente bauticé como “los anteojos de vaselina” porque si bien suaviza los bordes, el efecto es tan extremo que parece como si estuviéramos viendo el juego a través de una pantalla sucia y borrosa. La otra opción no es mejor, sin filtros gráficos la pantalla se ajusta más o menos al monitor de la PC lo que transforma a la navecita que manejamos, a Pac Man o a lo que sea en un cuadradote deforme. Sencillamente horrible, sobre todo porque emuladores gratuitos ofrecen muchísimas más opciones que este producto, que además de ser mediocre hay que pagarlo. Como si esto fuera poco, la música y los sonidos son una triste imitación de los originales y tienen esa mala costumbre de subirse y bajarse a voluntad. Aparentemente el juego incluye (mal por no haberlo señalado en el manual) un duende sicótico que juega con el control de volumen de la PC. Dejando de lado el triste intento de emulador, los juegos se elijen con una reproducción bastante pedorra de un salón de arcade que es fea, lenta y que como el juego revisa la protección contra copia cada vez que volvamos al menú, estaremos del escritorio al juego y del juego al escritorio, acrecentando muchísimo los tiempos de carga. Por lo menos, la música del menú está bastante buena, pero con un emulador defectuoso, un menú horripilante y esa endemoniada protección contra copia ¿A quién le puede quedar algo de humor como para notarla?

Conclusiones

Este juego es tan malo que ya le están haciendo un juicio por crímenes de guerra. Ahora en serio, es horrible, horripilante; prefiero contarme los pelos con guantes de boxeo que perder el tiempo con esto.





PUNTAJE:

Algunos jueguitos de arcade adaptados a PC

10%

PATÉTICO

FICHA TÉCNICA:

Género: Cosa | Desarrollador: Digital Eclipse | Distribuidor: Namco

+ La música es pasable.

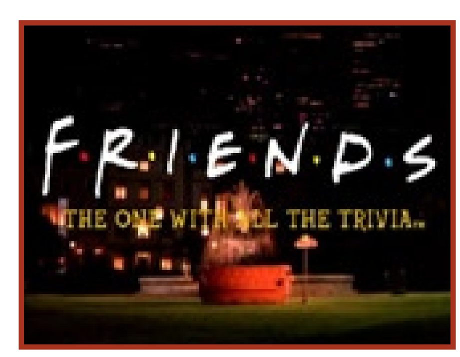
- Emulador mediocre, menú asqueroso, no ofrece información histórica de los juegos.

FRIENDS: THE ONE WITH ALL THE TRIVIA

I'LL BE THERE FOR YOUUUU!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1GHz – Placa de video compatible con DirectX 9 – 256 Mb de RAM - 240Mb libres en el Disco Rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Misma maquina que la de arriba

POR Maximiliano Nicoletti



Aquel que tenga un poco de conocimiento acerca de mi persona sabe perfectamente que no suelo hacerles reviews a aquellas cosas que no me gustan. Tomen por ejemplo un juego de simulador de trenes. Pude hacerles creer que estaba haciéndoles una review sobre dicho juego, cuando sólo estuve hablándoles sobre Batman. Y lo peor, ¡ustedes me leyeron! Pues bien, en este momento podría hacer una comparación entre los jingles de Utilísima Satelital y las canciones de Miranda! y aun así explicarles de qué trata el juego en esta pequeña página. Pero me gusta Friends.

So no one told you life was gonna be this waaay!

En un primer vistazo -y en un segundo también- el “juego” no es más que uno de esos típicos juegos de preguntas y respuestas que no tienen otro objetivo por delante. Obviamente, está completamente en inglés, así que aquellos que ni siquiera digan “hola” en dicho idioma le encontrarán menos utilidades que yo. No voy a negar que como juego de trivias cumple su objetivo de forma más que gratificante, pero como un juego en sí, es inexistente. Las modalidades de juego son pocas. Tenemos el “cafeinado” y el “descafeinado”. El primero es un juego por tiempo y el segundo no. Asimismo, tenemos la posibilidad de jugar contra otro participante, sin límites de tiempo, hasta que alguno conteste alrededor de diez preguntas bien.

‘Cause you’re there for me tooooo-hoooo!

Durante un juego sin límites temporales, no sólo recibiremos preguntas al azar (relatadas por las irritantes voces de personajes secundariamente secundarios), sino que cada tanto nos harán preguntas relacionadas con algún audio o algún pedazo de capítulo del cual recibiremos un video clip de entre más de 600. Entre ellos, la introducción original de la primera temporada de Friends.

Las pocas imágenes digitales que tenemos -además de las fotos mal tomadas de la serie y los cuadrados donde se sitúan las respuestas a cada pregunta- son localizaciones en donde los personajes solían pasar el rato en la extensión de la sitcom que sólo servirán de fondo de pantalla para nuestras sesiones.



PUNTAJE:

Un juego de trivias de Friends.

39%

MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: Puzzle | Desarrollador: Artech Studios | Distribuidor: Warner Bros. IE

+ Muchos videos y audios para los fanas de la serie.

- Para ser un juego de trivias... es aburridísimo.

GUILTY GEAR XX #RELOAD: THE MIDNIGHT CARNIVAL

AMASIJO DE UN GRAN JUEGO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 450Mhz – Placa de video de 32Mb – 64Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 700Mhz – Placa de video de 32Mb – 128Mb de RAM - 900Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Leandro Dias

Si bien los usuarios de PC podemos disfrutar de juegos únicos que escasean en las consolas, tales como los RTS o los MMORPG, se siente –y mucho- la total ausencia de algunos géneros como el de pelea. Estos últimos son en parte el caballito de batalla de las consolas y muy raramente vemos alguno de estos títulos en nuestras computadoras. Tal es el caso Guilty Gear XX Reload, un tremendo juego de pelea en dos dimensiones que fue lanzado al mercado hace ya más de dos años tanto para XBOX como para Playstation 2, y recién ahora aparece para PC. Obviamente el tiempo no vino solo y lo que en su momento nos parecía increíble, ahora no luce tan espectacular. Pero bueno, supongo que es para agradecer que por fin podamos disfrutar de un clásico como este aunque más no sea un port de la versión original con las ventajes y sobre todo desventajas que esto implica.

Taisetsu na mono protect my balls!

Flawless Victory

A diferencia de la mayoría de los juegos de este género, la saga Guilty Gear siempre se caracterizó por ofrecer un argumento complejo e intrigante, narrado a través de las historias de cada uno de los personajes. Para los que no jugaron a las dos versiones anteriores (disponibles en Playstation la primera y en Dreamcast la segunda), podemos decir que la trama se desarrolla en torno a los Gear, unos seres manipulados genéticamente y que poseen un poder inmenso. Los mismos fueron utilizados por los gobiernos de distintos países como armas hasta que Justice -uno de estos Gear- se rebeló ante los humanos, causando una guerra sin precedentes. Luego de ser vencido por los humanos tras casi cien años de batalla, este personaje resucita para ser finalmente derrotado por Sol Badguy, un Gear defectuoso por conservar sus sentimientos humanos. Tiempo después Badguy debió luchar contra Dizzy, una enigmática pero poderosísima muchacha a la que termina perdonándole la vida. Finalmente, en esta tercer entrega el enemigo a vencer -al menos en un principio- es I-No, una rockera sexy de la cual poco sabremos hasta el final del juego. El punto fuerte de todo esto es que cada uno de los más de veinte personajes posee un papel en el argumento principal a su vez de una historia independiente del resto.



La jugabilidad es el aspecto en el que Guilty Gear XX Reload se luce. Aunque en un principio puede parecer similar a los clásicos de SNK -como King of Fighters o Fatal Fury- o de Capcom -Street Fighter y un largo etcétera-, las diferencias saltan a la vista a medida que disputamos unos combates. Los personajes tienen una serie de combos que pueden realizarse en cualquier momento y también varios tipos de especiales. El más poderoso -llamado Destroyer Attack- elimina a nuestro enemigo de un solo golpe, pero sólo es posible utilizarlo una vez. También es posible ejecutar ataques aéreos y combos que incluso pueden ser contraatacados mediante una combinación de botones, lo que da lugar a una inmensa cantidad de movimientos. Además, la acción es increíblemente rápida por lo que las combinaciones deberemos efectuarlas con la mayor velocidad y precisión posible. Debido a esto y a la gran cantidad de botones necesarios para luchar, la utilización de un gamepad se hace casi indispensable para poder apreciar a este título en todo su esplendor.



Out of the Ring

En las versiones de consola, el apartado técnico de este juego era sublime. La estética similar al animé japonés de los personajes era sencillamente impecable. Algunos como Ky Kiske o Milia Rage podrían formar parte de cualquier serie tranquilamente debido a la enorme cantidad de pequeños detalles que poseen y lo bien realizados que están. Por su parte, los fondos en 2D son hermosos. En un tiempo en que éstos ya no abundan y son reemplazados por los tridimensionales, da gusto ver escenarios de este tipo; más cuando se ven tan pero tan bien. Y si a todo esto le sumamos unos efectos especiales alucinantes, nos da como resultado unos gráficos realmente envidiables. Todo muy lindo hasta acá. Pero lamentablemente, esta versión de Guilty Gear XX Reload perdió gran parte de la belleza que supo tener. En primer lugar, no hay ningún cambio en el apartado técnico, y dicho sea de paso, tampoco en el jugable. Eso no sería algo malo, siempre y cuando la conversión fuese hecha en forma correcta. Y aquí es donde la gente de Arc System Works falló. Se nota a la legua que no pusieron el más mínimo empeño en portear correctamente el juego, desluciéndolo visualmente. Los bellísimos gráficos bidimensionales se ven muy pixelados y poco definidos en pantalla completa. Es extraño ver como los fondos y los personajes parecen estar emulados por una vieja versión de MAME o algún programa similar. Lo único que zafa de la mediocridad son los efectos que se ven bastante bien y contrastan notablemente con el resto de los gráficos. Esto es una verdadera lástima, ya que gran parte del atractivo de este juego se basaba en proporcionar una estética suave y sin fisuras que no podemos apreciar en nuestras computadoras. Igualmente la acción en pantalla es rapidísima y estos errores no afectan la fluidez de los combates.

Por otra parte, tanto la música como los efectos de sonido siguen teniendo una excelente calidad. Melodías rockeras ambientan maravillosamente cada uno de los escenarios y nos hacen olvidar –al menos un poco- la lamentable calidad gráfica.

[Urgente] Compro Playstation 2

Es difícil analizar un juego como éste. Nadie duda que es un clásico en consolas, de esos que perduran por mucho tiempo en la memoria de todos los jugadores. Pero el hecho de haber salido después de tanto tiempo sin ninguna novedad y encima con defectos garrafales que empañan el enorme trabajo realizado, hace que Guilty Gear XX Reload sea uno más del montón. Al menos esta versión, porque para Playstation 2 y para XBOX sigue siendo un caño.





+ Jugabilidad impecable, acción rápida y ágil, el sonido, las historias de los personajes.

– Gráficos de baja calidad debido a la pésima conversión, ninguna novedad con respecto a otras versiones, jugarlo con el teclado

PUNTAJE: Una pésima conversión de un clásico para consolas

61% BUENO

FICHA TÉCNICA: Género: Pelea | Desarrollador: ARC System Works | Distribuidor: Media Kite | Soporte multiplayer: No posee



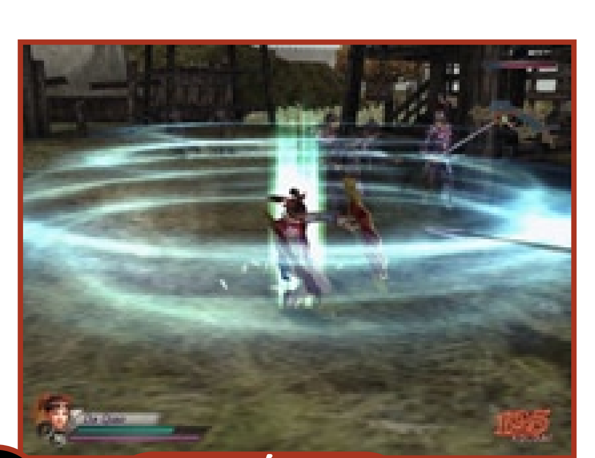
DYNASTY WARRIORS 4 HYPER

LA CHINA ANTIGUA EN TU PC

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb con soporte para Pixel y Vertex Shaders – 256Mb de RAM - 2.4Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.6Ghz – Placa de video de 64Mb con soporte para Pixel y Vertex Shaders – 512Mb de RAM - 2.9Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Mariano Martinez

Desde la salida de las consolas de la ya vieja generación -Xbox, PS2, Gamecube- son muchos los juegos que los ávidos jugadores de PC queremos pero por cuestiones monetarias o simplemente por no serles infieles a nuestras PC-ras no podemos jugar. En mi caso Dynasty Warriors es uno de esos juegos que me hacía esperar con cada nueva salida un port para PC. Y los japonesitos con toda la buena onda respondían a mis amenazas de dolorosas muertes si no porteaban juegos de PS2 o Xbox con un simpático "De acá... que te porteamos el juego".
Pero llegó el 2005 y los super-simpáticos señores de Omega Force me sorprendieron con la hermosa noticia de que ellos iban a ser los encargados de portear el Shin Sangoku Musou 3 Hyper. Recuerdo haber recibido la llamada a la redacción de GF y saltar de alegría... por dos exactos segundos. ¡¿Que Omega Force va a portar a quién...?! Hasta que con un certero golpe, uno de mis colegas me dijo. ¡Dynasty Warriors! ... Ahhh... Buenísimo.
Pasaron los meses y llegó el fichín. Muahahaha.
Dispuesto a probar el juego, me siento delante de mi PC y me encuentro con algo raro. Ya de entrada el formato de entrega es raro. Un CD y un DVD. Raro por seguro, acostumbrado ya a las entregas en DVD en estos días, ver que el juego tiene un CD por separado es raro, pero bueno... Lo instalé y me propuse revivir los días de la antigua China como lo había hecho con el antiguo Japón (Samurai Warriors) en la PS2 de algún amigo.



Aporreo histórico

Como sus antecesores, el DW4H es un juego donde tomamos el control de uno de los oficiales de los diferentes reinos a elección (Wei, Wu y Shu) en los virtuales campos de batalla y tenemos una historia a seguir. Tanto los oficiales como los eventos narrados en esta cuarta parte de la saga están basados en la novela escrita en el siglo catorce. Este libro es prácticamente una de las obras literarias chinas más importantes de la historia, y fue re-escrita tres veces. El Romance de los Tres Reinos data de la Dinastía Ming, momento en el cual Luo Guanzhong recopiló datos y escribió una nueva edición del libro. Agregó, además de importantes datos históricos, algún que otro capítulo fantástico a la obra. Más de uno de ustedes seguramente conocerá el libro "El Arte de la Guerra de Sun Tzu". Bueno, al igual que "El Romance de los Tres Reinos" no son sólo usados como lecturas sino también como manual de la vida diaria.
El libro mezcla guerras, amor, tensión, inteligencia y acción (¡es un culebrón bárbaro!).

Moviendo las espadasssss

Hasta acá veníamos bien, una historia linda. Un formato conocido. Pero es un port... y contra eso no se pelea. Acá están los conocidos problemas que sufren todos... pero todos los ports... Los controles. Bueno, muchachos, a menos que sean poseedores de un lindo gamepad pueden comenzar a pensar qué van a hacer con sus dedos destrozados después de una sesión de 30 minutos o más de Dynasty Warriors. Si bien los controles son configurables, ya el tratar de configurarlos es un parto. El sistema de pelea y combos, si bien no es muy difícil que digamos, hace que al jugarlo con un teclado corramos el serio problema de destruir el mismo de tanto golpear las teclas tan seguido y a veces con tanta violencia.
Los gráficos son súper aceptables teniendo en cuenta que es un port. Alguno que otro error de clipping y a veces algunos enemigos que se niegan a parar de correr pero nada que no pueda ser solucionado con un correctivo parche, si los muchachos de Omega Force se esmeraran, claro está. No requieren que pidan prestada una máquina a la NASA para jugarlo como pasaba antes con los ports; en una máquina decente se puede jugar bastante bien.







Peleando por Dinastía. Una y otra vez. Y otra...

Aunque el juego no se salve por ser repetitivo, podemos decir que su porcentaje de re-jugabilidad es bastante alto, si sos uno de esos limados que quiere subir al máximo nivel a cada uno de los personajes de las tres dinastías y a eso sumarle el extra de tener que hacer misiones en niveles super-difíciles, para conseguir el arma definitiva para cada uno de los mas de 35 (¡wow!) personajes con los que el juego cuenta.
Lo interesante para este juego es que no solamente es una caminata ciega de destrucción. Un poco de estrategia es necesaria para jugarlo. Acá se nos dan pequeñas sub-misiones en el medio del campo de batalla, que hacen que el juego salga un poco de la monotonía de matar sin parar.
Creo que uno de los aspectos que más divertidos resultan en esta clase de títulos de acción o hack and slash es jugarlo con amigos. ¿Qué más divertido que ir con amigos compitiendo a ver quién tiene más cabezas rotas en su haber? Dynasty Warriors trae un modo a pantalla dividida que hace que romper cabezas con un amigo sea muy divertido. La falta de un multiplayer online hace que el juego baje puntos, pero la verdad es que con la inclusión del modo anterior lo salva.

En resumidas cuentas, Dynasty Warriors 4 Hyper es un juego que, si estás listo para destrozar tu teclado si no tenes gamepad, te va a gustar. Horas y horas de artes marciales y una pizca de estrategia y un modo de dos jugadores hacen que el juego sea divertido. No tanto como uno quisiera pero divertido al fin.



+ Un modo historia corto pero lleno de acción, MUCHOS personajes para jugar. Modo pantalla dividida para dos jugadores.

− Un modo de historia corto... DEMASIADOS personajes para jugar. La falta de modo online.

PUNTAJE:
Un hack 'n' slash 3D casi estratégico.
65%
BUENO



FICHA TÉCNICA:

Género	Desarrollador	Distribuidor	Soporte multiplayer
Arcade / Acción	Omega Force	KOEI	No posee

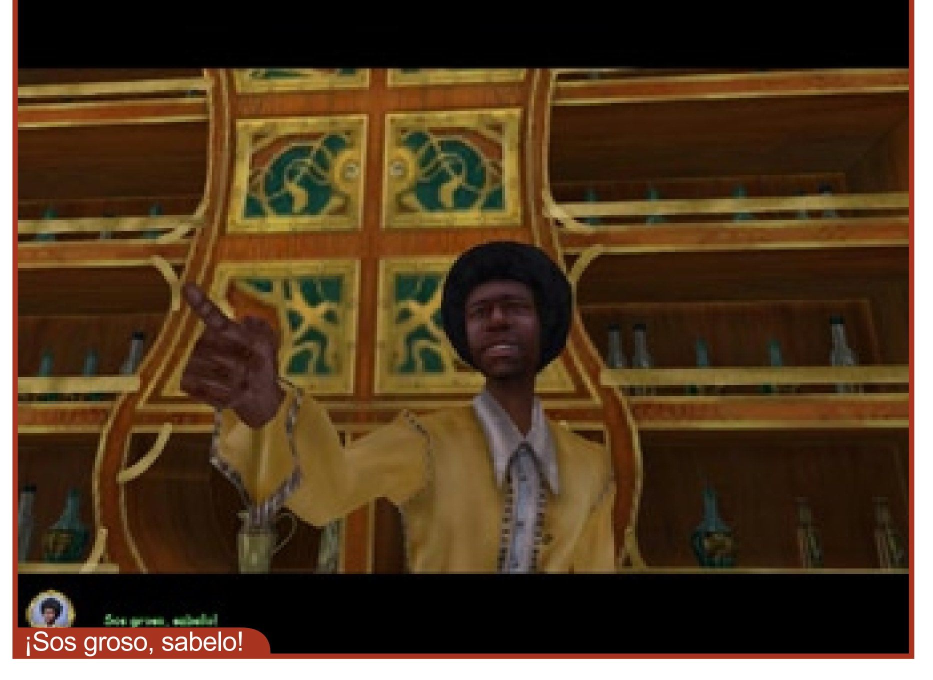
80 DAYS

DE LONDRES A SAN FRANCISCO CON ESCALAS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 1024Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Luciana Decristófaro

Basado en la ya conocida novela de Julio Verne, "La Vuelta al mundo en ochenta días", este juego nos trae un desafío: seguir los pasos de Phileas Fogg, el excéntrico inventor londinense que en 1872 apostó con un importante personaje que sería capaz de recorrer el mundo en ochenta días, ni uno más, ni uno menos. Claro que en este juego no seremos Fogg; sólo nos limitaremos a conocer su historia y a repetirla.
Seremos Oliver Lavisheart, un joven que se embarcará a esta aventura luego de soportar los ruegos de su tío Mathew, un viejo inventor que se encuentra desesperado por conseguir pruebas -ya que el muy idiota las perdió- de los inventos que realizó en cuatro partes importantes del mundo. Así es, señoras y señores, niños, niñas y mascotas, como nuestro nuevo personaje Oliver visitará Egipto, India, Japón y Estados Unidos.
Primera parada: El Cairo; segunda parada: Bombay; tercera parada: Yokohama; cuarta parada: San Francisco.



¡Sos groso, sabelo!

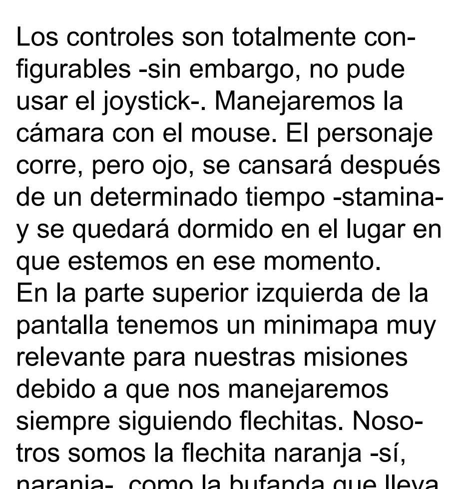
Y... ¿Qué hay que hacer?

Como mencioné con anterioridad, deberemos recolectar pistas y pruebas físicas de que nuestro loco tío concibió grandes obras maestras que, de alguna manera, le son útiles a los lugares en dónde están edificadas y/o situadas. Pero no todo es fácil como en la película de Jackie Chan; para recolectar la prueba en cada ciudad deberemos hacer favores, encontrar objetos, rescatar personas, viajar y sobre todo resolver unos cuántos acertijos que incluyen memoria visual, agilidad y una buena vista para que no se nos pase nada por alto.



Cooorre Forrest

Lo que me sorprendió de este juego es que tenemos libre albedrío, es decir, puede que no tengamos acceso a algunas casas o negocios, pero aún así podemos recorrernos toda la ciudad como queramos y cuando queramos.
Y acá viene lo más entretenido: podemos usar otros medios de transporte además de nuestro propio cuerpo. Tenemos a nuestra disposición camellos, elefantes, carretas, ruedas a motor (?), alfombras voladoras, veletas, barcos, aviones, zeppelins y trenes.
Una vez resuelto todo lo que hay para hacer en una ciudad, veremos un clip -por así decirlo- de los personajes principales con los que hablamos bailando la canción principal, con la letra un poquito deformada, claro.



Los controles son totalmente configurables -sin embargo, no pude usar el joystick-. Manejaremos la cámara con el mouse. El personaje corre, pero ojo, se cansará después de un determinado tiempo -stamina- y se quedará dormido en el lugar en que estemos en ese momento.
En la parte superior izquierda de la pantalla tenemos un minimapa muy relevante para nuestras misiones debido a que nos manejaremos siempre siguiendo flechitas. Nosotros somos la flechita naranja -sí, naranja-, como la bufanda que lleva puesta Oliver (además, como decían las mujeres ponjas en el juego: "el naranja es el nuevo rojo"). Cuando tengamos que ir hacia algún lugar lo vamos a hacer siguiendo flechitas de distintos colores.
En la parte superior derecha se encuentra nuestro contador de días que llevamos viajando, y a su derecha un mapamundi de adorno.



Resumen

Tuve la suerte de probar "80 Days" con una amiga, lo que le hizo aún más gracioso de lo que ya es. Se hacen alusiones a películas famosas, novelas y unos cuantos chistes al respecto. Podemos ponerle el sello de que pasamos, como mínimo, tres horas en cada ciudad, sin contar los viajes intermedios. Lo más probable es que algunos acertijos nos hagan perder el tiempo y cuando digo perder el tiempo no me refiero a unas horas, sino a varios días que para nuestro objetivo son críticos; por eso dije que los modos con tiempo limitado no eran recomendables para empezar.
Los gráficos son bastante lindos, corren con poca máquina y se ven bastante reales. Hago un alto y paso a hablar de la música. Éste es, simplemente, el juego más bizarro que jugué desde el punto de vista "ambiente". Si decidimos viajar en barco, nuestro personaje recorrerá camarines de marineros al ritmo de "YMCA" y un detalle que no pude dejar pasar es que los marineros tenían voces afeminadas, cuartos afeminados y lo que es aún más gracioso, posters de hombres físico-culturistas parcialmente desnudos.
La mayor parte del juego estará acompañada por música pop y disco de los '80s como en El Cairo, en dónde Oliver bailará "Walk like an Egyptian" junto a unos camellos (baila en serio, eh).
Cerrando la nota, "80 Days" es un juego con humor más que otra cosa; tiene un par de acertijos al estilo Myst y otros en los que hay que usar memoria, el manejo es extremadamente fácil, la música lo hace llevadero y pocas veces repetiremos situaciones. Los clips son muy divertidos, así como también lo son los personajes que nos acompañarán, como Baltimore, el barman, que nos encarga manejar su bar por unas horas y tendremos que arreglarnos para preparar tragos, que de no salir como esperados, serán criticados por nuestros clientes.
Aunque el humor en el juego sobra, la dificultad escasea - es ridículo que haya pasado casi media hora -real- tratando de salir de una prisión por lo raro del acertijo y haber pasado cinco minutos resolviendo otros.
En fin, no puedo enojarme con los desarrolladores; después de todo, cumplieron uno de mis sueños: dar un paseo en elefante.





PUNTAJE:

Una aventura bizarra.

70%

MUY BUENO

+ Música, humor, acertijos.

– Repetición masiva de los diálogos de NPCs.

FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade / Acción | Desarrollador: Frogwares | Distribuidor: TriSynergy | Soporte multiplayer: No posee

THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

CUANTO MÁS CONOZCO AL JUEGO, MÁS QUIERO A LA PELÍCULA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz - Placa de video de 64Mb - 256Mb de RAM - 400Mb de espacio libre en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz - Placa de video de 128Mb - 512Mb de RAM - 400Mb de espacio libre en el disco rígido.

POR Matías Sica

Si existe una película de la que me gustaría ver un juego, es esta. The Incredibles es sin lugar a dudas la mejor producción de Pixar hasta ahora, no sólo por tener personajes queribles, una atmósfera interesante y una historia llena de acción sino porque a diferencia de entregas anteriores, esta película resulta agradable tanto a los más pequeños como a los adultos.

Esto ya lo había visto antes

La historia de este juego, como era de esperarse, no se desvía demasiado de la película. La época dorada de los Super-héroes sirve de introducción para dos de los personajes de este juego y de paso para aprender los controles. Por motivos que se explican en la película, los paladines de la justicia se ven obligados a un retiro involuntario en donde deben acostumbrarse a vivir como personas normales. Dejando de lado los detalles de la historia, se nos permite controlar a cada uno de los personajes de la familia durante la aventura. En cada caso el juego provee de algún momento en donde realmente pueden lucir sus poderes. Pero salvando esas contadas excepciones, sirven como una excusa para cambiar un poco la mecánica del juego y, en general, se encuentran desaprovechados, además de que no podremos cambiarlos a voluntad.

Correcto, sólo correcto

No hay mucho que decir del apartado técnico del juego excepto que es una correcta representación de la película, los gráficos son aceptables, aunque la falta de optimización del título sobrecargue el sistema demasiado para lo que son. De los sonidos tampoco se puede decir gran cosa, los personajes repiten las mismas líneas una y otra vez, el juego difícilmente recrea algún escenario memorable excepto por las contadas excepciones que mencioné más arriba y se nota bastante el poco trabajo que se le puso al diseño de los niveles. A diferencia de los gráficos y el sonido, el control y la cámara dejan mucho que desear. En repetidas ocasiones me encontré perdiendo no por falta de habilidad, sino porque los controles no responden lo suficientemente rápido, cuando responden. De más está decir que en este juego el joystick es casi obligatorio, pero aún con el mejor de los joysticks no solucionaremos el problema, apenas si lo mitigaremos un poco. La cámara es un asunto aparte, en el mejor de los casos no se coloca en donde debería estar, se mueve demasiado y es la causa de que perdamos en el peor. Nunca deja de sorprenderme cómo algo que debería ser primordial esté tan mal desarrollado y le quite tantos puntos a un juego que de otra forma hasta podría ser interesante.

Conclusiones

Pues bien, no hay mucho que decir que no haya repetido en los párrafos anteriores. Estamos ante un juego correcto, pero que termina siendo demasiado simplón en lo que ofrece, y si no fuera por el material de la película, resultaría demasiado aburrido como para jugarlo. Al menos los gráficos y el sonido son correctos, lástima que la falta de optimización resulte en tiempos de carga más largos de los que la calidad del juego hace suponer, y si a esto le sumamos los problemas de cámara y de control, la experiencia se torna mucho más frustrante de lo que debería ser. Recomendado únicamente para quienes sean lo suficientemente fanáticos como para soportar todo esto - el resto, estamos mejor viendo la película una vez más.

PUNTAJE: La adaptación de la película. **50%** REGULAR

FICHA TÉCNICA:

Género: Acción / Arcade | Desarrollador: Heavy Iron Studios | Distribuidor: THQ

+ Los gráficos están buenos, el sonido tampoco está mal.

- Repetitivo, aburrido, lento, problemas de cámara y de control.

CONFLICT: GLOBAL STORM

OSAMA, IS THAT YOU?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5 GHz - 256 MB de RAM - placa de video de 64 MB - 2,5 GB de espacio en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.5 GHz - 512 MB de RAM - placa de video de 128 MB - 2,5 GB de espacio en el disco rígido.

POR Manuel Cajide Maidana

Ser miembro del “Red Team” es un trabajo duro, pero alguien tiene que hacerlo. Nunca nos dan una cálida bienvenida como los héroes que somos. Unos cuantos tiros y un par de granadas es todo lo que recibimos. Pero es el precio de mantener este mundo alejado de la escoria del terrorismo.

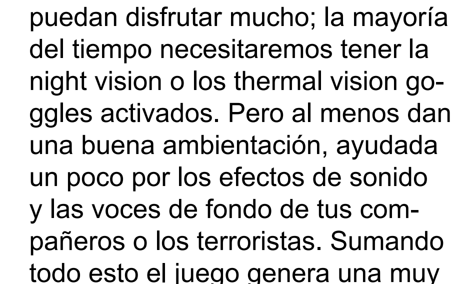
A diferencia de cualquier trabajo de oficina regular, nuestras misiones son bien variadas, no sólo en ejecución, sino también en dónde se llevan a cabo. Un día tendremos que infiltrarnos y destruir por dentro una fábrica de cocaína en un remoto punto de la selva colombiana; y otro proteger un famoso senador en peligro en alguna importante ciudad hasta llevarlo a la comodidad de su limosina. No suelen ser difíciles de cumplir y la mayoría de las veces tenemos varias formas de llevarlas a cabo. Es mejor planear un poco antes de lanzarse al ataque, aunque a veces “a la Rambo” funciona pero con algunas bajas; sin embargo no es nada que con la ayuda de un compañero y un MediKit no se pueda solucionar (incluso esas pesadas balas de cañón).

Lástima por todos esos bobos que no se de dónde salen, están por doquier y dificultan nuestro trabajo. Pero si nuestro amigo Sam “Serious” Stone nos enseñó algo, es que nunca hay que subestimar las cosas estúpidas en grandes números, en especial si están con armas de fuego -y en algunos casos con tanques o helicópteros-. Sin embargo, a diferencia de Sam, no tenemos un arsenal muy poderoso y variado, es más bien realista y cada uno de nosotros se especializa en distintas categorías, y si queremos llegar a la victoria tenemos que trabajar en equipo.



Para mantener una comunicación exitosa nos organizaremos con unos pocos comandos simples y efectivos, además de poder usar nuestro micrófono en el caso de una partida online. Cuando nos juntamos con amigos de esta forma podemos hacer estragos, estragos de los buenos, donde nadie importante sale herido y los sobrevivientes muy contentos.

Los mapas están bien detallados. Son bastante grandes y con diseños que ayudan al desarrollo del juego. Una pena que los gráficos no se puedan disfrutar mucho; la mayoría del tiempo necesitaremos tener la night vision o los thermal vision goggles activados. Pero al menos dan una buena ambientación, ayudada un poco por los efectos de sonido y las voces de fondo de tus compañeros o los terroristas. Sumando todo esto el juego genera una muy buena inmersión.



Tengo que aclarar una cosa que realmente me pareció molesta, y es que sólo te permiten guardar la partida cinco veces por misión, supuestamente para mejorar las tácticas en el juego y no hacer todo a prueba y error, pero muchas de las misiones son más largas de lo que pensábamos y para seguir la trama cambian los objetivos a medio camino. Así uno nunca está seguro de si es el momento indicado para guardar y más de una vez gasté las cinco guardadas pensando que estaba por terminar la misión cuando en realidad todavía quedaba mucho por hacer.

Conflict: Global Storm es la cuarta entrega de esta saga y si bien es entretenido, no aporta nada nuevo al género y a algunos puntos les haría falta una pulida. Pero si pensás jugar un cooperativo con unos amigos, pueden divertirse un buen rato.

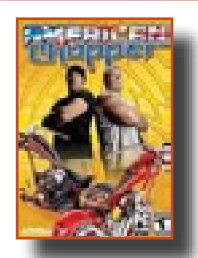
PUNTAJE: Acción táctica... o no tanto. **76%** MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: Acción / Arcade | Desarrollador: Pivotal Games | Distribuidor: Eidos

+ Misiones variadas, mapas extensos, modo cooperativo.

- Terroristas bobos, muy genérico, sólo cinco saves por misión.



AMERICAN CHOPPER

¡ESTA REVIEW ES UNA MIERDA!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz - Placa de video de 32Mb - 128Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.8Ghz - Placa de video de 64Mb - 256Mb de RAM

POR El redactor enmascarado

American Chopper, para aquellos que lo desconocen, es un reality de televisión donde se muestra la vida diaria en el taller de motos choperas de la familia Teutul, así como sus desventuras en la creación de tan particular tipo de motocicletas.
Realmente quería analizar este juego, ya que combina dos de mis pasiones: las motos y hablar mal de juegos pedorros.

American Chotter

Podríamos clasificar a este juego como el “hermano retardado de Need For Speed Underground”. En él, en lugar de realmente dedicarnos a armar motocicletas como en el programa de TV, nos dedicamos a pelotudear con las motos... aunque, ahora que lo pienso, tampoco hacen mucho en el programa, así que no está tan mal después de todo. Nuestras misiones van desde correr del punto A al punto B, perseguir malhechores en moto y hasta –agárrense– ¡jugar poker en moto! No los jodo, realmente jugás poker. Para los curiosos, les explico: durante una carrera pasás por checkpoints donde te dan o cambiás cartas hasta que tengamos una mano que nos satisfaga o se nos acabe el tiempo. Incluso tenemos un modo “free ride” incluido.



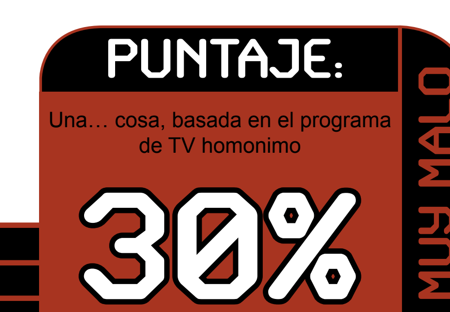
El efecto matrix en acción

Con una temática tan variada no es de extrañarse que se le haya prestado mucha atención a la jugabilidad. Es así como nuestra moto tiene la maniobrabilidad de un acoplado y la resistencia de una tabla de madera balsa. Aún si vamos a 5 km/h y rozamos contra alguna estructura sólida, nuestro alter ego piloto saldrá volando por los aires, siendo capturado en un momento a lo Matrix con el tiempo detenido y la cámara circundándolo en medio del aire.




Los gráficos están a la altura del juego, o sea, son una bazofia. Texturas tan lavadas que ya están desteñidas, modelos que hacen parecer curva a una caja de zapatos y no olvidar el cromado que no se ve, dejando una textura blanca en su lugar.
A medida que avancemos en el juego tendremos la posibilidad de armar nuestra propia moto, eligiendo entre la impresionante cantidad de tres tipos de partes por cada componente de la misma. Es así que podremos crear nuestro propio engendro, tan antiestético como las mismas motos hechas en el programa.

Es una desgracia que hayan hecho un juego de este programa, siendo que lo único que tiene de bueno es Paul Padre, que se dedica a putear a todo el mundo.
Paul Padre: -¡Vago de mierda, ponte a trabajar! ¡¿Qué crees que estás haciendo?! ¡¿A esto llamas review?! ¡Esto es basura, eres un bueno para nada y esto es una mierda! ¡He hecho mejores reviews mientras duermo, ahora mejor que te pongas a trabajar o te sacaré de aquí a patadas! ¡¿Entiendes?!



PUNTAJE:

Una… cosa, basada en el programa de TV homonimo

30% MUY MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: Carreras | Desarrollador: Creat Studio | Distribuidor: Activision

\+ ¿La musica?

\- Gráficos, jugabilidad, sonido, voces, y todos los aspectos que tiene un juego.

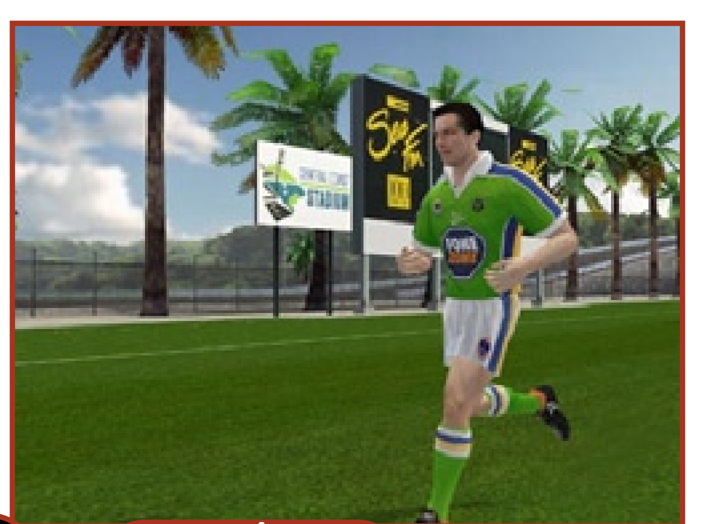
RUGBY LEAGUE 2

EL WINNING ELEVEN DEL RUGBY

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 500Mhz – Placa de video de 32Mb – 128Mb de RAM - 850Mb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.3Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 8050Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Gonzalo Lemme

Si bien no hay grandes juegos de rugby, es fácil darse cuenta de que este es ampliamente superior en casi todos los aspectos a su contraparte de la compañía EA Sports, Rugby 2005. Desarrollado por Sidhe Interactive y con la ayuda permanente de gamers, perfeccionando el modo de juego y demás detalles, este título es, sin duda alguna, el mejor en su género.
Desde ya es necesario aclarar que este juego no posee seleccionados, sino la NRL (National Rugby League) de Australia, y algunos equipos importantes de Europa, al igual que equipos neozelandeses. Aunque esto lo hace un detalle importante en contra, Rugby League 2 posee un modo "Entrenador" en el cual podrás ser el DT y administrador de tu equipo –inventado o de los ya existentes– al mismo tiempo que deberás mantener las finanzas de tu equipo con saldo positivo, además del objetivo obvio de conseguir el campeonato. A lo largo del juego debés conseguir patrocinantes y mantenerte al tanto del mercado de pases.
Con una gráfica simple y a la vez atractiva, podrás ver los estadios de las ligas más importantes del mundo, logrando que el partido sea más emocionante y real.
Un detalle agravante es la infinita cantidad de errores gráficos que este titulo posee, ya sea, por ejemplo errar a la pelota pero que igual le pegue o simplemente que el jugador tacklee al aire, hacen de la estética del partido un gran punto en contra.
Aunque el juego sea lo mejor en el género, usa un sistema de reglas que no es el que se utiliza en el resto del mundo en competencias internacionales. Si bien las líneas generales se mantienen, es decir que ni el pase para adelante ni que se caiga la pelota para adelante está permitido, dos reglas me impresionaron: al irse la pelota por las bandas laterales, se debería realizar un line-out (formación donde casi siempre levantan a un jugador para que atrape el pase proveniente del lateral), pero en Rugby League 2 se emplea el método scrum. Finalmente, la otra regla que modificaron y que realmente es molesta es la de: luego de seis tackles consecutivos el equipo debe hacer un hand-over (es decir la posesión de la pelota cambia de equipo). Esta regla que parece más de fútbol americano que de rugby es increíblemente molesta ya que en el rugby es necesario avanzar de a poco y de forma concisa. Entonces, aquí uno debe tratar de anotar en cinco intentos o si no deshacerse de la pelota. Aunque es un sistema diferente, es el que se usa en esta liga y no se puede tomar como un punto en contra dado que el juego está basado en la NRL australiana.

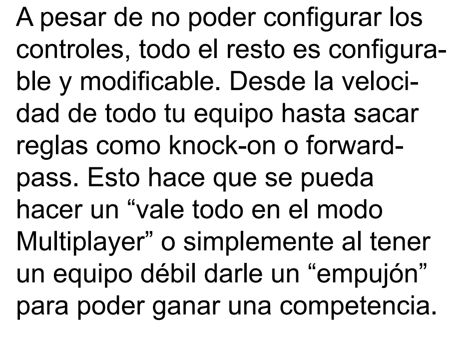


Y del audio... mejor ni hablar

Siendo el sonido un detalle mayor, es increíble que los creadores de este juego no se hayan dado cuenta de que los comentarios y los comentaristas son desastrosos. Siendo el tackle un elemento común, es repetitivo y molesto escuchar que el segundo comentarista te cuente los tackles, y que el primero haga comentarios en base a ellos. Por suerte, los efectos especiales son solamente buenos y dan una "atmósfera de cancha" relativamente creíble.

En cuanto a la jugabilidad, no es mucho más simple que la de Rugby 2005, aunque con muchos más defectos que la de este último –como por ejemplo, cuando uno deja de correr, el jugador sigue–. En la parte de controles sigue siendo complicado para cualquiera que sea nuevo en un juego de rugby y, lamentablemente, tampoco son configurables.
Para realizar un simple pase te tenés que asegurar de recordar que cada receptor tiene una tecla asignada. Esto hace que sea muy fácil perder la pelota en estos casos, porque al ser un juego rápido siempre tenés un jugador encima y la combinación de teclas no es algo sencillo de utilizar hasta que uno se acostumbra.





A pesar de no poder configurar los controles, todo el resto es configurable y modificable. Desde la velocidad de todo tu equipo hasta sacar reglas como knock-on o forward-pass. Esto hace que se pueda hacer un "vale todo en el modo Multiplayer" o simplemente al tener un equipo débil darle un "empujón" para poder ganar una competencia.



Premio a... ¡¿Haber jugado diez horas?!

Como agregado especial la gente de Sidhe Interactive incluyó el premio a haber jugado una cantidad de horas determinada. Ahora no necesitás ganar un torneo para destrabar un jugador o un estadio, aunque es posible hacerlo de esa manera.



Con respecto a la entrega anterior, se agregó a este título el modo Online, donde se guardan registros constantes de las partidas de cada jugador, al igual que partidos amistosos, ligas, campeonatos y un modo ladder.
Más allá de los detalles ya mencionados, el Rugby League 2 es un juego que me hace acordar a los Winning Elevens en sus primeras versiones: un gran juego, con un gran concepto y muchas cosas para repasar y mejorar.

+ Modo carrera totalmente adictivo, modo multijugador, totalmente configurable.

– Los controles, algunos errores de gráfica, los comentarios (por suerte se pueden sacar).



PUNTAJE:

El mejor en su género.

75%

MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: Deportes | Desarrollador: Sidhe Interactive | Distribuidor: Home Entertainment Suppliers | Soporte multiplayer: Hasta 2 jugadores por Internet

BACKYARD SKATEBOARDING 2006 GAME OF THE YEAR

TONY HAWK'S CARTOON NETWORK

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador de 733Mhz - Placa de video de 32Mb - 128Mb de RAM - 600Mb de espacio libre en el disco rígido

REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Procesador de 800Mhz - Placa de video de 32Mb - 256Mb de RAM - 600Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Matías Leder

Cuando no hay pan... Nope, sigo extrañando el Tony Hawk. Esto no es lo mismo... Y ¿por qué dice Game of the Year? No entiendo nada ya...
Backyard Skateboarding 2006 GOTY, un nombre extremo para un juego extremo; es extremadamente aburrido, extremadamente fácil, y extremadamente feo.

Con pocos polígonos, pocas texturas, pocas ganas y muchos colores, aparenta ser uno de esos dibujitos animados que dan por Cartoon Network o Nickelodeon a las 7 de la mañana. Nuestro viaje psicodélico por el cuadrado mundo de Backyard Skateboarding comienza cuando estamos practicando con nuestros amiguitos del barrio, quejándonos de nuestro patético parque, cuando uno trae un panfleto donde promocionan un gran torneo. ¿El premio? Construir el parque de tus sueños. A partir de ahí podremos elegir entre toda la barra del barrio, pasando por todos los estereotipos posibles (porque todos los que no son yanquis se llaman Achmed, o hablan un pésimo español).

Tipo que yo, viste, estaba tipo que, ¡¡Mátenme!!

Una vez que elegimos nuestro pequeño personaje, nos llevamos la primera sorpresa: los controles no son configurables, y si tenías práctica en los juegos de Tony Hawk, lo siento, acá sólo hay tres configuraciones preestablecidas y todas son horrorosas. Comenzamos a movernos por la excesivamente colorida y cuadradota pista; ahora tenemos que hablar con la... ¿Gente...? Los NPCs aparentan ser chicos pero tienen un vozarrón tal que parecen tener 40 años y los diálogos dan ganas de pagarse un pasaje hasta donde sea que estén los que los grabaron y meterles el CD por el... me entienden... Un diálogo de unas cinco líneas tendrá al menos seis "like" y unos nueve "dudes" (versiones yankis de nuestro "tipo que" y "boludo", respectivamente). Estos NPCs nos dan misiones que van desde grindear por una baranda hasta grindear por dos barandas, u ojo, ¡grindear por tres barandas!; pero también hay otros como hacer manual por un pasillo, o dos, etc, etc, etc...
Cada pista está llena de Power-Ups que nos dan más velocidad, saltos más altos o detienen el tiempo, y al ganar desafíos habilitamos más porquerías que nadie usa en realidad.

¿Qué me fumé para ver tantos colores?

¿Viste qué truco groso...? No, parpadeé...

Como buen juego de Skate, no podría existir sin trucos extremos; los trucos son extremadamente complicados -gracias a los controles-, y si los clavás, el muñeco los hace tan rápido que ni los ves, acompañados por sonidos de dibujito animado lo menos reales posible. Cada vez que hacemos cualquier cosa nuestros amigos -los que no elegimos- nos hacen hinchada. Esto está bien... Por cinco segundos. Sólo hay un comentario para cada truco y lo dicen siempre, te dan ganas de bajarte de la patineta y partírselas por la nuca. Ahora, ¿por qué dije que era extremadamente fácil si los trucos son extremadamente difíciles? Porque no tenemos que hacerlos, basta con pasear por la pista juntando bobadas para ganar; y en los desafíos de sumar puntos no tenemos que hacer nada complicado: con trucos sencillos alcanza y sobra.

Bueno, voy a cerrar la nota porque si no me vuelvo a pasar de largo y Diego volverá a gritarme.
Epilogo: Diego le gritó a Matías porque se pasó de largo y tuvo que cortar varias partes de la nota para que entre en esta pagina.

PUNTAJE:
Un juego malo al extremo.
9%
PATÉTICO

FICHA TÉCNICA:
Género: Bodrio Extremo | Desarrollador: Humongous Entertainment | Distribuidor: Atari
+ Hace que los Tony Hawk sean aun más divertidos.
- A alguien se le pagó para hacer esto.

SKISPRINGEN 2006

¿SKI JUMPING? ¿Y ESO CON QUÉ SE COME?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador de 800MHz – Placa de video de 32 Mb – 256 Mb de RAM

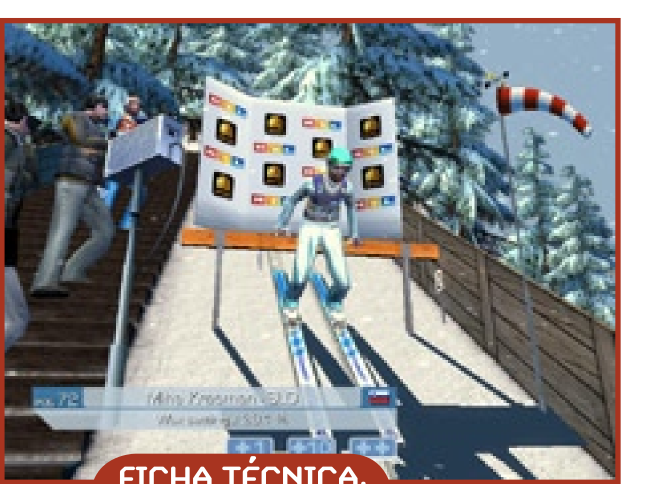
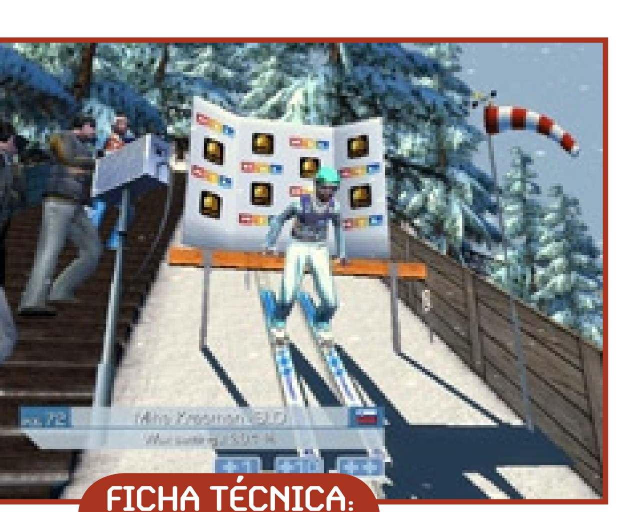
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Procesador de 2GHz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM

POR Walter Chacón

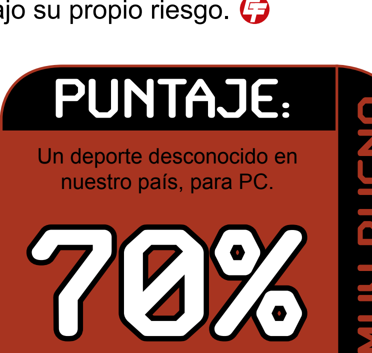
Existe un deporte que se practica en lugares con mucha nieve, en el que las personas se turnan en salir con sus skis por un "tobogán" gigante, para luego saltar por una rampa a una velocidad que puede alcanzar los 90 km/h; y, haciendo una pose muy gay para no caer tan rápido, debe llegar lo más lejos posible y aterrizar lo más sanamente que pueda. Ese deporte es llamado Ski Jumping.

Pero ¿cómo analizar una simulación de un deporte tan poco común en estos pagos? Claro que puedo hablar sobre la complejidad, la diversión que ofrece y la dificultad del mismo, pero sobre el comportamiento real de cada salto me limito a decir: tiene pinta de estar bien.

Para empezar, se cuenta con un tutorial que nos enseña cómo saltar y no hacer el ridículo en el intento. El procedimiento podría separarse en cuatro partes: la salida, debiendo mantener el equilibrio ya que el viento puede hacernos perder velocidad; el salto, teniendo que juntar una gran fuerza para realizarlo; el vuelo, donde tenemos que poner los skis en posición "V" para planear un poco; y finalmente el aterrizaje. Todo eso se hace con el mouse, así que si no tienen un óptico –a lo sumo uno con bolita MUY limpio–, olvídense. El tutorial se ensaña en hacer que el salto sea perfecto, y tendremos que repetir cada parte hasta lograrlo. Claro que al hacerlo haremos todo el salto de corrido y nos encajaremos un lindo porrazo.
En el modo carrera crearemos un personaje bastante n00b y tendremos la ambiciosa tarea de hacerlo el campeón más l337 que haya. Para eso tenemos que contratar a un entrenador, comprar mejor equipo para mejorar la aerodinámica y ponerle la cantidad de cera indicada según el clima –si no tenemos idea podemos poner un porcentaje automático, aunque la cantidad es mucho mayor al de cualquier otro practicante– a nuestros skis. En cada evento hay que hacer tres saltos, descalificándose a los que quedan más abajo con el puntaje, lugar donde vivirán un buen rato hasta que salten al menos unas veinte veces. ¿Qué otras cosa se puede hacer aparte de estos saltos? Nada, exceptuando algunos concursos donde podremos ganar dinero extra o desafíos para habilitar la compra de nuevo equipo.
En el aspecto técnico, si bien el inicio del juego demora un minuto, el resto anda muy bien y no se necesita un gran equipo para apreciar los gráficos –correctos, no sorprendentes– que ofrece el juego.

Sigo preguntándome si recomendar el juego o no. Tiene las cosas necesarias para satisfacer a los fanáticos del deporte y algunas para divertir a los que no conocen el Ski Jumping, pero al poco tiempo puede que los deje de entretener. En fin, elegir bajo su propio riesgo.

PUNTAJE:
Un deporte desconocido en nuestro país, para PC.

70%
MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Deportes | Desarrollador: 49Games | Distribuidor: RTL
+ Entretenido en un principio; no es muy pesado.
- Si no son fanáticos, seguramente perderán interés después de no mucho tiempo.

EXPANSIÓN



BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

¿PARA QUÉ ARREGLAR LO QUE NUNCA EXISTIÓ?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 933Mhz – Placa de video de 32Mb con soporte de Hardware T&L – 256Mb de RAM - 650Mb de espacio libre en el disco rígido (más el juego original)
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 650Mb de espacio libre en el disco rígido (más el juego original)

POR Leandro Dias

Dentro del mundo de los videojuegos hay diversas empresas que se distinguen por ofrecerle un toque de identidad a cada uno de sus títulos. Por eso, cada vez que nos enteramos de que una compañía como Blizzard, por ejemplo, emprende un nuevo proyecto, ya de antemano sabemos que el resultado final tendrá un nivel de calidad acorde a la historia de la empresa. Otro ejemplo podría ser SNK, a quien asociamos indefectiblemente con juegos de pelea en dos dimensiones. Pero el caso de Electronic Arts se está volviendo cada vez más triste. La razón es simple: cada secuela o expansión de alguno de sus clásicos títulos (léase FIFA, NBA) es poco menos que un clon de su predecesor.
Algunos dirán que no es necesario arreglar lo que no está roto.
En parte eso es cierto, pero en el caso de Battlefield 2, por más que haya sido un juegazo de aquellos, había varios aspectos que mejorar o directamente que incorporar. Los dos errores más significativos de la versión original eran la ausencia de un modo single player decente y la falta de una buena optimización en el apartado técnico. Y, lamentablemente, Special Forces no agrega innovaciones en estos apartados que pedían a gritos ser renovados.
El modo para un solo jugador es paupérrimo. No hay historia ni misiones y lo único que podremos hacer es jugar una y otra vez los ocho nuevos mapas. Los soldados enemigos y aliados controlados por la máquina siguen careciendo de una buena inteligencia artificial, por lo que es común verlos realizar acciones tan absurdas que incluso se tornan graciosas.
Por otro lado, los gráficos de Special Forces no han sufrido grandes cambios, sino más bien unos leves retoques que los hacen lucir mejor que antes. Las pequeñas novedades en este aspecto saltan a la vista sobre todo en los paisajes nocturnos, en donde las sombras y luces juegan un papel importantísimo. Igualmente, el juego es cada vez más pesado, lo que obliga a tener una computadora potentísima para poder disfrutarlo en todo su esplendor.





Con la marca de EA

Una de las principales virtudes (que tampoco son demasiadas) de esta expansión son las seis nuevas facciones que podremos utilizar en los diversos mapas. Cada una de ellas cuenta con armas e ítems propios. Algunos de estos últimos son bastante curiosos, como un gancho para colgarnos, similar al que podemos utilizar en la increíble saga No One Lives Forever. Por último podemos decir que en los nuevos mapas se le da una mayor importancia a la infantería por sobre los ataques aéreos.
En conclusión, Battlefield 2: Special Forces es una buena expansión con un par de agregados interesantes pero que no innova prácticamente en nada. Es preferible que se tomen un poco más de tiempo y saquen al mercado productos un poco más completos y que justifiquen claramente su compra.

PUNTAJE:
Una expansión bastante light para BFII.
72%
MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: FPS | Desarrollador: Dice Entertainment | Distribuidor: EA Games
+ Los niveles nocturnos, las nuevas facciones, algunos ítems nuevos.
- Carencia de un modo single player real, poco innovador.



MSI NX6800GS TD265E

PODER SIN LÍMITES

POR Cristian Molina

Hoy les traigo un acercamiento a una de las placas de video que más me ha sorprendido, y de forma muy grata. No fue Satán Kloss ni los Tres Reyes Peruanos, sino nuestro fenicio particular, Pierru de BlueExpress, que nos ha alcanzado para nuestro deleite esta hermosa placa de MSI, la NX6800GS-TD256E.

La primera impresión al ver la gran caja fue "¿Dónde la guardo?"; la segunda pregunta que llegó a mi mente fue "¿Cómo se abre la caja?".
Como les comenté al principio, no sólo la caja es grande, la placa también lo es. El tamaño es igual al de sus hermanas mayores, la 6800GT y la Ultra. La solución de cooling de MSI es idéntica a la de la 6800GT; de igual manera que sus hermanas, esta placa necesita de alimentación externa y trae incluído para dicho propósito un adaptador en forma de "Y" que se conecta a un MOLEX, para de esta forma no perder conexión. También incluye su respectivo manual multipropósito (para diferentes modelos), un CD con drivers y aplicativos de MSI, un sticker para nuestro case y, de regalo, el Colin McRae Rally 2005 en formato DVD con su cajita y manuales. ¡Excelente!

Altas Velocidades

Hablemos del apartado técnico de esta gran placa de MSI. El chip en cuestión es el NV42, rediseñado desde cero y, a diferencia del resto de la familia 6800, este chip está fabricado en 110mm (130mm para el resto), mismo sistema de fabricacion de la aclamada 7800GTX (G70).
La 6800GS tiene un total de doce pipelines, 256 bits de bus de memoria corriendo a 425MHz, el core y las memorias GDDR3 de 256 MB de 2ns Samsung a 1000MHz, distribuidos en ocho módulos en un solo lado del PCB, permitiendo de esta forma que la solución de cooling -que en este caso es completamente de cobre- las mantenga a bajas temperaturas de una forma sumamente silenciosa y efectiva.
La placa incluye dos salidas, una VGA y otra DVI para monitores LCD; el pack incluye un adaptador DVI-VGA. Claro, también está la salida a TV en S-Video con su correspondiente cable.
Lamentablemente, como ocurrió con toda la serie 6800, este modelo no cuenta con una solución de video-in. Entre las características de salida de video, cabe recalcar que posee la solución PureVideo y la conexión puede realizarse en HDTV con un cable opcional.
La instalación es extremadamente sencilla, más allá del gran tamaño de la placa; los drivers utilizados para nuestras pruebas fueron los últimos distribuidos por nVidia.
Como es costumbre en nuestras pruebas, sometimos a la placa al Aquamark03, el 3DMark03, 3DMark05. FarCry y Doom 3 fueron los pilares de de los tests realizados.
Todos los resultados demostraron los valores esperados, en algunos casos superiores a la 6800GT, y en todos superiores a la ATi X800 GTO, que es su competidora directa por precio, y levemente inferior en algunos casos a la X1600XT, particularmente en el Doom 3.
La fabricación en 110mm se hizo notar a la hora (en realidad



luego de muchas horas al NFS:MW) de chequear la temperatura del GPU y de las memorias. No sólo la fabricación en 110mm y el disipador de cobre nos permiten muy bajas temperaturas, sino que también nos deja vislumbrar una alta capacidad de overclocking.

Soltando a la Bestia

Como les comenté, el overclocking en esta placa no sólo es posible, sino que lo pide a gritos. Una vez habilitado el apartado de control de velocidades de core y memoria en los drivers nVidia, realizamos un overclocking para que tome los mejores valores, mostrándonos que estábamos en lo correcto con la afirmación anterior.
Los números nos sorprendieron muy gratamente, llegando el core a los 520MHz y las memorias a los 1,2GHz y mostrando un aumento en la temperatura en un rango de los ocho a once grados, dejando la placa apenas por debajo del 50% del límite de temperatura máxima de trabajo para el core. Señal inequívoca de que aún hay mucho más para sacar con una mejor refrigeración de las memorias.
Esto lleva a la NX6800GS-TD256E de MSI a un nuevo plano, ya que esta placa está orientada al mercado mainstream (rango medio) por su costo, pero por sus prestaciones y capacidad de overclocking bien podría posicionarse en la base del high end (alto desempeño). Teniendo en cuenta que la NX6800GS-TD265E ronda los U$S 300, la NX6600GT-VTD128E los U$S 250 y la NX6800Ultra-T2D256E los U$S 580 (los valores son del mercado argentino), no tenemos la menor duda de que esta placa posee el mejor nivel precio/prestaciones del mercado.

Si a todo esto le sumamos que podemos tener un sistema SLi de altísimas prestaciones con una inversión cercana a los U$S 600, o menos -ya que por unos largos meses esta placa ocupará una posición de privilegio, al ser sumamente nueva; recordemos que fue presentada en las navidades pasadas- tenemos la solución SLi para el 2006.

Pateando el tablero

MSI y nVidia están presentando en el mercado un producto excepcional, a un costo muy tentador teniendo en cuenta los parámetros precio/performance de los productos inmediatamente superior e inferior (6800Ultra y 6600GT, respectivamente) y el de su competencia, la ATi X850GTO.
Esta placa lo tiene casi todo: altas velocidades aún con filtros activos, bus de 256 bits, memorias GDDR3, DualView, HDR y HDTV ready; gran nivel de overclocking y la solución SLi de alto rendimiento a un costo más que aceptable.
Definitivamente la MSI NX6800GS-TD256E es un producto altamente recomendado por GF.

+ DualView, PureVideo, HDR-HDTV, overclocking y SLi.

− Video-In.

PUNTAJE: Una de las mejores placas de video disponibles.

97% CLÁSICO

EXTREME MAKEOVER

HALF-LIFE 2: THE LAST 7 HOURS

SOMETERSE O MORIR

POR Matías Sica

Resulta muy difícil hablar del éxito de la saga Half-Life sin tocar el tema de la enorme repercusión que tuvo el Counter-Strike en el mundo del videojuego. Todos sabemos que hubo un antes y un después del Counter, que más allá de popularizar como ningún juego antes el modo multiplayer, también puso a la comunidad de mods (modificaciones no oficiales) en el mapa. Prácticamente de la noche a la mañana, cualquier compañía que tuviera herramientas de edición más o menos amigables y la voluntad de ponerlas a disposición del público lo hizo. Los resultados no se hicieron esperar: Day of Defeat, Natural Selection, e incluso la nueva versión del Counter-Strike demostraron sin lugar a dudas que con un poco de organización y muchas ganas de trabajar se puede lograr cualquier cosa, incluso algo mejor que el producto original.

Si hacemos un conteo muy a ojo de pájaro de cuáles son las dos compañías que más estimulan a su comunidad, nos quedan dos que se distancian por mucho de las demás: por una parte tenemos a Epic, que ha demostrado, a través de la entrega de herramientas de calidad profesional y entregas de premios a los mejores trabajos, lo mucho que les importa la comunidad que se forma alrededor de cada título exitoso; pero aún con todo esto no puede compararse con Valve, creadora de los anteriormente mencionados Half-Life y Half-Life 2, que además de hacer todo lo que Epic, toma los mejores productos amateur y los transforma en productos comerciales, llegando incluso a incorporar a su staff permanente a aquellos que se hayan destacado en la realización y programación de mods. No es de esperarse entonces que el mod del que les voy a hablar hoy esté realizado con el motor gráfico del Half-Life 2, lo que no sólo garantiza el apoyo de la compañía sino que también es uno de los mejores (si no el mejor) motor gráfico realizado a la fecha.



Pero, ¿de qué trata este mod? Recordemos un poco la historia de la saga. No hubo mucho que el gobierno pudiera hacer después del incidente de Black Mesa. Tras la muerte de Nihilanth se produjo una fuerte secuencia de resonancias, y con ella, la aparición de portales a lo largo del mundo. Para combatir la amenaza interdimensional la humanidad desarrolló grandes núcleos urbanos protegidos con campos de fuerza y -por un breve instante- la raza humana volvió a sentirse protegida. Los ataques de los Xenianos, aunque constantes, eran repelidos la mayoría de las ocasiones. Pero no duraría mucho. Llegaron ellos. Nadie supo muy bien quiénes eran o de dónde venían, pero algo estaba claro - su agenda era muy simple: "someterse o morir".

En poco tiempo sometieron a una humanidad unida como nunca antes. El renovado ideal de seguridad ardía en llamas y, con este, la civilización humana como la conocemos. No hubo mucho que se pudiera hacer, todo sucedió demasiado rápido. El hombre se encontró esclavizado, no bajo el yugo de su igual, sino el de una especie completamente distinta, una con la que no se podía tratar de ninguna forma, una que terminó con la humanidad en un conflicto que luego se conoció con el nombre de la Guerra de las Siete Horas.



Se solicita:

Los muchachos andan buscando modelers (importante), animadores y artistas 2D capaces de texturizar armas y personajes. Si te interesa enviá un mail a: *Glicerart@gmail.com*

Para los fanáticos de la saga, la historia resulta harto conocida. Este mod nos permitirá ponernos en la piel de Arthur Nil, un soldado de milicia obligado a luchar en un conflicto en donde la derrota se siente desde el primer momento. Dentro de lo que se planea incluir tenemos al menos diez armas nuevas, incluyendo alguna que utilice la física del motor Havok; con ellas nos enfrentaremos a nuevos enemigos y a algunos viejos conocidos. De la misma forma en que sucedía en el juego original, se planea la inclusión de fases en donde podamos manejar vehículos. Aún si no se cumple el 100% de lo que el equipo de desarrollo tiene planeado para este mod, de seguro la duración del juego superará por mucho las siete horas del conflicto y de más está decir que la idea de ser carne de cañón en una guerra perdida de antemano es muy refrescante, a diferencia de la mayoría de los títulos en donde nos ponemos en los zapatos del hermano perdido de Rambo en un conflicto que ganaremos por más imposible que se vea la situación.

Para un proyecto de este tipo, los desafíos son muchos y las posibilidades de éxito dependen únicamente del esfuerzo (y por lo que observo en la página del mod, es considerable) y las ganas que le ponga el equipo de trabajo. Sin importar cuánto tiempo tome o cuál sea el desenlace, no me queda otra que felicitar a la gente que se ocupa de este mod no sólo por ofrecernos un producto gratuito, sino también por el toque de originalidad y la preocupación por el detalle que demuestran tanto en las imágenes y la banda de sonido que se encuentra disponible, y por arriesgarse a salirse del mod multiplayer que vemos se multiplica cada vez más. Aquí tenemos algo más que un simple mod para jugar un rato con amigos. De completarse el proyecto, tendremos una nueva experiencia dentro del mundo del Half-Life, y una muy original por cierto. Desde ya les deseo el mejor de los éxitos en este trabajo y en sus futuros proyectos. Espero con mucha anticipación poder disfrutar del producto terminado. La comunidad de jugadores online necesita con mucha desesperación esfuerzos de este tipo, que demuestren tanto la capacidad de un grupo de trabajo ordenado y con ganas, como la importancia de la experiencia de los juegos de un solo jugador.

De más está decir que apenas tengamos novedades al respecto, Gaming Factor estará al pie del cañón para ofrecerles todo tipo de información, tanto de este proyecto como de otros similares; y cuando esté disponible una versión jugable, tendrá su respectiva review.

Sitio Web:
http://last7hours.hl2spain.com



TODO POR 2$

LAS DIEZ COSAS QUE DETESTO

POR Matías Sica

PORQUE NO PUEDE FALTAR UNA NOTA DE ESTE TIPO

Generalmente es a fines de Diciembre, especialmente antes de las fiestas, cuando nos toca hacer un balance del año que está por terminar; pero seamos francos, los momentos que preluden a la borrachera con sidra seguida del abrazo a la Tía Porota por los pañuelos que nos regaló este año y que tanta falta nos hacían (y que nos hacen pensar que la pobre está tan chota que nos ve más de una nariz, porque es el tercer año que nos viene con lo mismo) no son los más adecuados para un planteo de este tipo. Antes de las fiestas nos agarra la nostalgia y la tristeza por todo lo que no nos salió bien este año y después de las fiestas estamos demasiado borrachos como para movernos y pensar al mismo tiempo, mucho menos escribir una nota.

Pero, al diablo con los balances, cada uno tendrá aspectos positivos y negativos del año que acaba de terminar y que dependen mucho de la situación personal y de la ubicación geográfica. Vamos entonces a centrarnos en esas pequeñas cosas de todos los días, comunes tanto a la Quiaca como a Suiza que nos fastidian el acontecer diario. Sin más preámbulo, las diez cosas que realmente detesto.

Los reality shows

Vamos a ser francos, a todos nos gusta el cuchicheo barrial. Ese tirar mierda al ajeno nos brinda una suerte de satisfacción pasajera que se disfruta tanto a nivel de calle, como cuando Doña Pochola habla pestes de su vecina, que es más linda -y tiene mejor auto y el novio hace pesas- que ella, pero que le permite sentirse un poquito más importante frente a sus amigas; como a nivel internacional, con multinacionales de información hablando tal



o cual cosa del presidente de turno: que Chávez está loco, que Bush está loco o que Morales está loco. Todo es cuchicheo, información manipulada para quitarle la mayor cantidad de jugo posible tanto en un caso como en el otro.

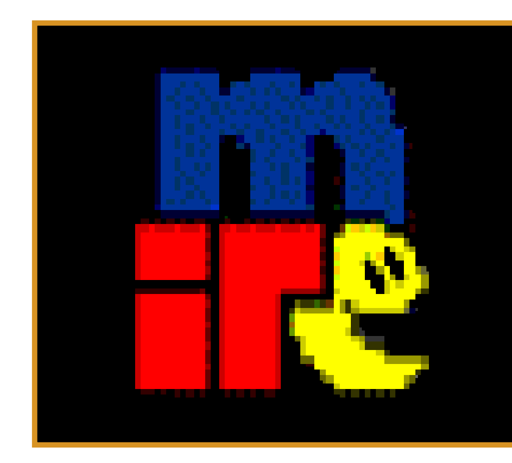
Pero el meter a un grupo de inadaptados en un ambiente cerrado, así se les haga convivir, cantar o menear la cola, filmarlos las 24 horas y mostrar, entrevistas mediante, lo mucho que se odian entre sí, es ridículo, por no decir exagerado: no sólo ya es algo que existe, sino que lo venimos haciendo más que bien sin la ayuda de un grupo de producción. Si al menos fueran un poco más imaginativos e hicieran un esfuerzo real para volverlos locos y que se maten de la forma más sanguinaria posible (preferiblemente en cámara) vaya y pase, pero hasta que no suceda, no es nada más que basura de barrio a nivel internacional y las 24 horas. Y para peor, apesta.

Los fotologs

Si, ya se que hay un artículo sobre esto. Con más razón aún mantengo mi postura de que son una basura. A nadie le importa lo que Juancito Idiota haga con su camarita digital o su webcam, ni sus poesías, ni sus amistades, ni sus amoríos. La necesidad de mostrarse al mundo es sinónimo de inseguridad, la inseguridad es sinónimo de mediocridad y la mediocridad apesta. Pero qué le vamos a hacer, la Internet le dio la posibilidad al homo sapiens promedio de expresar libremente sus opiniones y nosotros nos dedicamos a discutir sobre películas, lo tenemos merecido.

El Mirc

Dios, cómo detesto el Mirc. Como si no hubiera suficiente chaeto a través de MSN, ICQ y similares, algunas personas sienten la imperiosa necesidad de utilizar un programa basado en texto con miles de salas de chat una arriba de la otra y en las que, a decir verdad, no se entiende ni mierda. Si no es un mensaje constante de algún anónimo buscando pareja -como si la persona del otro lado fuera a sentirse atraída por un apodo- es un mensaje constante de una sala de chat en la que se busca pareja. Sinceramente no lo entiendo. Si en lugar de pasar tanto tiempo escribiéndole a alguien -que no se sabe si es un hombre, una mujer o un



perro- dejaran de hacerse la cabeza, se bañan y rumbean para algún lado, aunque sea para ser rebotado una y otra vez, programitas como este no existirían, los cabezas de papa encontrarían que las relaciones personales son mucho más satisfactorias y yo tendría una razón menos para escribir este artículo. Todos ganan, excepto el jabón.

Los sites de citas

A ver, yo entiendo que cada vez haya menos tiempo libre para buscar pareja, e incluso entiendo que a muchas personas se les dificulte el hecho de tener que salir de casa para -digo, si no es mucho pedirque interactúen un poco con el sexo opuesto, a ver de qué van. Pero la realidad es muy simple, gente: a levantarse minas se aprende con experiencia y la experiencia consiste en ir a la jungla, probar, fracasar y tal vez, sólo tal vez, agarrarse algo. Es la realidad de la especie humana y no hay vueltas, el poner una foto con cara de malo (y aceptémoslo de una vez, que elegiste entre 300 porque es la que te hace ver mejor, pero ni en pedo te ves todos los días así) y esperar a que integrantes del sexo opuesto se acerquen, es como sentarse en tu casa esperando que el pescado salga del lago, se venga arrastrando hasta tu casa y se meta dentro del horno. Excepto que seas una mina, una mina linda, una mina con tetas, o una linda mina con tetas, esto no va a funcionar. Agarren el jabón amigos míos, que no duele, y salgan a vivir la vida, que si bien duele tiene sus partecillas lindas, sobre todo cuando las disfrutamos en compañía de la anteriormente mencionada mina linda con buenas tetas.

Los “limados” en los foros

Limados, locos, monjes negros, están en el Borda donde pueden pasar la vida preguntándose cómo pudieron perder la batalla de Waterloo mientras intentan zafarse de la camisa de fuerza, no están en Internet y mucho menos en un foro. Ser loco no es una moda, no es algo que te haga ser más popular; a lo sumo la gente sigue a un artista loco, pero esos ganan mucho dinero y no necesitan postear en Internet. En resumidas cuentas, si querés reafirmar tu locura, tirate de un 5to piso mientras gritás “Soy Superman boludo, mirá como vuelo” y hacé la gran Olmedo, pero hasta que llegues a ese punto (en el cual espero, no te arrepientas) lo tuyo es chamuyo, y el chamuyo dura poco. La línea que separa al loco del pelotudo es delgada y algo borrosa; no sea cosa que te distraigas y termines del otro lado.

La política en Internet

En el artículo anterior llegamos a la conclusión de que el poder es lo que divide a los dominadores de los dominados, y este poder se expresa a la hora de los papeles con los medios que se cuenta para ello y en las relaciones interpersonales mediante la política. La política es eso que le permite a los pueblos fuertes justificar su posición de liderazgo y a los débiles aceptar la triste realidad de su situación. Es un placebo que ha existido y seguirá existiendo siempre en nuestra sociedad y del que dependemos para no avivarnos de hasta qué punto se mueven los hilos por detrás del escenario. Ahora, si aplicamos esto a Internet, en donde no hay prácticamente nada que ganar y en donde cualquier manejo político se limita a un rango muy limitado de personas, qué nos queda por decir más que cualquier intento de alcanzar una posición de predominio es una reverenda pavada, un esfuerzo inútil sobre todo cuando casi cualquier cosa, por más “secreta” que se supone que sea, se encuentra disponible a su debido tiempo con los programás de descarga y para todo el mundo, aún para aquellos a los que le importa un bledo.

Esperar en el teléfono

Mientras escribo estas líneas van al menos tres veces que me dejan en espera para pedir comida. Tengo hambre y si escucho una vez más esa musiquita pedorra voy a cometer un genocidio de animalitos peludos. Si no hay nadie para atender ¡por qué diablos no me lo dicen de una en lugar de someterme a escuchar esas dos horribles estrofas de esa musiquita que probablemente sea obra de algún DJ muerto de hambre! Ah, mierda, los odio, los odio a todos. Y a los malditos bastardos que me hicieron esperar, los detesto aún más.

Los celulares de puta madre en gente de más de 40

Después de los 40, uno llega a un punto en donde le resulta muy difícil adaptarse a nuevas tecnologías. Salvando casos excepcionales, la generación que nos antecede prefiere quedarse con equipos viejos antes de arriesgarse a lo que significa pasar por el proceso de aprendizaje del aparato de moda. Sin embargo, ya sea por sentirse más joven, porque fueron convencidos por la promotora o, que se yo, porque les hicieron una lobotomía, cada vez es más común ver gente que se encuentra más cerca del arpa que de la guitarra intentando batallar con estos aparatitos,

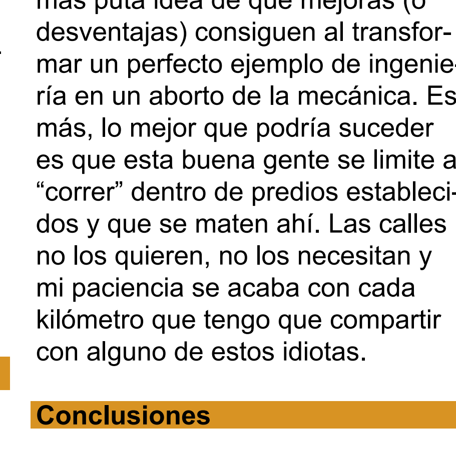


sobre todo en momentos en donde el celular, mejor enterrado en la esquina más recóndita de la cartera o el estuche. Ya sea en el cine, en un restaurant, e incluso en el baño nunca falta el nardo que con el ringtone más estrambótico se pasa horas y horas intentando acordarse de cómo se supone que se recibe una llamada, jodiendo en el proceso a todos los que intentamos pasar un rato medianamente agradable con lo que nos proveen nuestros magros sueldos.

Los que hablan en el cine

Es curioso como nunca se hizo algún estudio medianamente serio sobre que influencia tienen los maleducados, desubicados o simplemente idiotas en la industria del entretenimiento. Nunca falta en el cine el típico niñato que no tiene la más pálida idea de qué sucede en la película y tortura a sus pobres padres con incurrencias tan elocuentes como "¿Van a matar al bueno?" O la típica "¿Se murió?" Si, se murió y además, pequeño quelonio, tenés cáncer así que pronto vas a acompañar al personaje de ficción en su viaje por los horrorosos túneles del averno. Otro personaje interesante es la persona mayor que, al igual que su contraparte de la primera edad, no tiene la más puta idea, pero a diferencia del pequeño que puede ser disuadido fácilmente con alguna amenaza de muerte, el viejecito repite las mismas preguntas y no importa qué diablos se le diga o haga, seguirá insistiendo hasta que uno se retire o mejor, que pase a mejor vida.





De más está hablar de los que dejan el celular prendido puesto que entran en el ítem anterior. No por ello me olvido de las irritantes parejitas que, en lugar de ir a hacer lo que deben a donde se supone que uno va (departamento, hotel alojamiento o Iglesia), se dedican a hacer de las suyas irritando a todo el mundo con el rozamiento de sus apéndices cargados de moco. Por el amor de Jebús, cada cosa en su debido lugar: para hablar con el celular está la calle, para entretener al pequeño está la plaza, para deshacerse del abuelo está la morgue o la casa de retiro, y para transar está el telo. El cine, para ver películas nomás.

Los que preparan sus autos

Manejo aproximadamente unos 400 Km. por semana. En mis largas horas detrás del volante he tenido la oportunidad de conocer todo tipo de conductores, pero no existe alguien que deteste más que los que deciden que la mejor forma de gastar su dinero es instalándole todo tipo de accesorios a una máquina que no los trae de fábrica y los usan en una sociedad que no los necesita. Lo peor de todo esto es que en la gran mayoría de los casos, no tienen la más puta idea de qué mejoras (o desventajas) consiguen al transformar un perfecto ejemplo de ingeniería en un aborto de la mecánica. Es más, lo mejor que podría suceder es que esta buena gente se limite a "correr" dentro de predios establecidos y que se maten ahí. Las calles no los quieren, no los necesitan y mi paciencia se acaba con cada kilómetro que tengo que compartir con alguno de estos idiotas.



Conclusiones

El 2006 ya está entre nosotros y por más que cambiemos de numeritos -¿se acuerdan de toda la bola del 2000?- hay cosas que nunca cambian. Lo único que podemos hacer es cerrar los dientes y acordarnos de que cada vez que pongamos en su lugar a un idiota le estamos haciendo un favor, antes que la realidad, que casi siempre es mucho más dura que cualquier patada en el trasero que podamos proveer gratuitamente, les de su bien merecida lección. Nosotros, los pocos, los valientes, los lectores de Gaming Factor, constituimos un ejemplo para la sociedad y no al revés. Aléjate de la mediocridad, de los que deciden arruinarse y arruinar a todos los que se rodean, los chantas, los ladrones, los mentirosos y demases y serás feliz. Este es mi humilde consejo para el 2006 y la única promesa que me hago (porque el gimnasio, ni en pedo). Feliz año nuevo para todos, y que el 2007 nos encuentre en una mejor situación que el 2006, la base está, todo lo que nos queda por hacer es abrir los ojos.



Dominio Digital | Una cita semanal con la informática y la tecnología

A fines del 2004, una extraña fuerza tomó el control de la nave

y fue arrancada de la estación espacial ...

Agárrense! Cuidado! El cinturón!!

Chacal, esto me está pidiendo una clave

Yo me bajo!

Que golpe!

Uy man! como me pegó!

Pero donde estamos?

Sarandi?

Parecía ser un server el que atraía a nuestros amigos

Malditas passwords!

ENTER PASSWORD

Déjenme esto a mi...

Voy a utilizar el método de...

...Kaspornipov inverso...

ENTER PASSWORD

1234

Bingo!, era una clave compleja!

ENTER

Lo se, soy un groso...

Que grande Chacal, usted la tiene clara...

La nave se acercaba raudamente al servidor...

...Y aterrizaba sin problemas

TRANSMITIENDO

Así nuestros amigos fueron teletransportados

Uno por uno

10º año

Hacia el décimo año de Dominio Digital...

Miranos todos los domingos a la 1 AM por Canal 41 de Cablevisión, 15 de Multicanal (Magazine) y 141 de Directv (Magazine)

Conduce: Claudio Regis | Producción: (011) 4571-5495 | email: informes@dominio-digital.com.ar

Podés vernos por internet en www.dominio-digital.com.ar